平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年11月26日発行（隔週金曜日発行）第5巻第32号通巻121号

GAME MAGAZINES DENGEKI POLITAN

©Satomi Iwase/Media Works Inc.

電撃 プレイステーション PlayStation
1999.11-26 Vol.125

Contents

Game Index

電撃特報

RPG NEXT GENERATION 第3弾

攻略Station

電撃SoftStation

SPECIAL

REGULAR

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1
アニメをベースにした「if」のストーリーをS・RPGで楽しめる、ゲーム版『ダンバイン』。期待の高まるこのゲームから、システム、ストーリーの再チェックとともに、ゲームに登場するオーラバトラーたちの勇姿を大量に公開!!
AURA BATTLER
Dunbine
聖戦士伝説
新たなる聖戦士伝説が幕を開ける……
聖戦士ダンバイン
聖戦士伝説
3月(予)
S・RPG
▶¥6,800(予) ▶バンダイ
▶対応周辺機器未定
DENGEKI SCOOP ▼ 聖戦士ダンバイン 聖戦士伝説

自分だけのサーガを生み出せる自由なシステム

選択肢によるマルチシナリオや、オーラバトラーの生産・開発を行う戦略システムを搭載し、自由なゲーム進行を実現したのだ!!

基本的なゲームの流れは、下図のように、ストーリー展開と戦闘準備が行われる戦略部分と、戦術SLGで展開する戦闘部分を繰り返していくことになる。形としてはオーソドックスだが、そこへフリーバトルによる経験値稼ぎや、オーラバトラーの開発・生産などの要素を追加。深い戦略性を楽しむことできるようになっているのだ。

戦略シーン

●兵器の開発や部隊の編成で、軍備を強化!!

戦略シーンでは、ユニットやアイテムの開発や生産、部隊の編成などといった戦略的なコマンドを行う。ここではその戦略コマンドについて紹介していこう。なお、ストーリーを進行させたいときは、「謁見室」へ移動すればOK。AVGのようにストーリーが展開していくぞ。

▲▶ユニットの開発・生産だけでなく、部隊の編成も慎重に行おう。セーブなどのメニューコマンドも、この戦略画面で行えるぞ。

機械の館で開発・生産

第2話から使用可能。ここで、ユニットとなるオーラバトラーや、アイテムの開発・生産・修理を行うことができる。ユニットや装備が不十分だと戦闘が不利になる。戦略シーンで、もっとも重要な要素と言えるだろう。

部隊編成を忘れるな!!

ユニットの乗り換えや、隊長の決定、装備の付け替えなどを行うコマンド。新しいユニットやアイテムを手に入れたときは必ずチェックだ。出撃するユニットの編成は、あらかじめここで決めておく必要があるぞ。

フリーバトルで経験値稼ぎ!!

自国の諜報員によって「○○に盗賊出現」といった情報が入った場合、その場所を訪れることで、ストーリーとは関係ない戦闘が発生する。無視しても問題はないが、しっかり戦闘をこなせば、経験値稼ぎになるぞ。

謁見室

●イベントが発生し、ストーリーが展開する!!

基本的にこの「謁見室」へ行くことにより、ストーリーが進んでいくことになる。キャラ同士の会話という形で、次の展開が進行していくことになるのだ。また、ときおり出現する選択肢によっては、その後のストーリーも変化していく。選択肢が発生したら、あせらずによく考えて答えを出そう。

▼ここでストーリーが展開。次に進むべき場所が示される。

▲大局には影響しない、細かい選択肢もたくさん発生するぞ。

選択肢に気をつけろ!!

ストーリーの進行上発生する選択肢は、場合によって大きなシナリオの変化をもたらすことがある。特に、ドレイクとの関係を左右する選択肢には注意しよう。その後の展開がガラリと変ってしまう場合があるぞ。

サーラの情報を聞き逃すな!!

謁見室でのイベントシーンが終わると、サーラからフリーバトルの情報が入る場合がある。すぐにシナリオ戦闘へ向かってもいいが、レベルに不安があるなら経験値稼ぎをしよう。フリーバトルのチャンスは逃さないように!!

戦術シーン

●戦術SLGで展開するバトルモード!!

ストーリーが進行し、次の目的地が決まったらワールドマップから移動しよう。そこで、戦術SLGによる戦闘シーンへと切り替わる。マップごとに定められた、敵の全滅などといった勝利条件を満たすことでマップクリアとなるぞ。

ユニット同士の戦闘はフルポリゴン!!

マップ上でユニット同士がバトルに入ると、オーラバトラー同士がぶつかり合う戦闘シーンへ。ユニットはすべてフルポリゴンのリアルサイズで再現。巨大ユニットとの戦闘はまさに必見の迫力だ。戦闘シーンのカットも可能!!

▲敵味方入り乱れ、素早いユニットの順に行動。

▶移動・攻撃などを繰り返し、マップクリアを目指す!!

Story

序盤となる第二章までのストーリーを大公開!!

戦乱のバイストン・ウェルへ召喚された主人公シュンジ。若くして一国一城の主となった彼は、果たしてどんな決断を下すのか?

ゲームは、主人公シュンジがバイストン・ウェルに召喚されるところから始まる。今回は、シュンジがリの国の国王となり、ドレイクとの関係が決定付けられる第二章までを紹介。バーン、マーベル、ショット、ニーなど、TVでお馴染みのキャラクターも続々と登場し、物語を彩ってくれる。彼らの運命は、シュンジの決断にかかってくる!!

▼理解を超えた状況にとまどいを見せるシュンジだったが……。

イントロダクション INTRODUCTION

リの国、ゴード王の前に、伝説の聖戦士降臨!!

リの国の王、ゴード王の前に、突如降り注いだ一条の光。そこには、地上から召喚された1人の青年の姿があった。その青年は、初めて乗ったオーラバトラーを難なく操ってみせた。まさに、伝説の聖戦士の降臨である。ここから、すべての物語が始まるのだ……。

▶召喚されたばかりの青年シュンジは、聖戦士としてリの国へ招かれることに。

第一章 マシン胎動

聖戦士シュンジの初陣から、国王への即位。物語は、いきなり大きく動く……。

シュンジ・イザワ

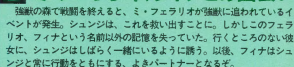
突如としてバイストン・ウェルに召喚された日本人の青年。伝説の聖戦士としてリの国に身を寄せるが……。

1 シュンジ、初陣する

◀初陣の戦場となるのは強獣の森だ。

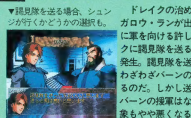
聖戦士としてゴード王の治めるリの国に招かれたシュンジ。彼は、事情を飲み込めないながらも、地上に帰る方法を探すため、ゴード王に協力することになる。さしあたってすることのないシュンジは、国内に発生している強獣狩りに参加。これが、シュンジの初陣となる。最初の戦闘だけあって、それほどてこずることはないはずだ。

◀伝説のとおり、オーラロードで召喚されるシュンジ。

2 ミ・フェラリオ、フィナとの出会い

強獣の森で戦闘を終えると、ミ・フェラリオが強獣に追われているイベントが発生。シュンジは、これを救い出すことに。しかしこのフェラリオ、フィナという名前以外の記憶を失っていた。行くところのない彼女に、シュンジはしばらく一緒にいるように誘う。以後、フィナはシュンジと常に行動をともにする、よきパートナーとなるぞ。

フィナ

記憶を失ったミ・フェラリオ。強獣の森でシュンジに命を救われて以来、彼にパートナーとして同行している。

3 国境にガロウ・ラン出現!

▼謁見隊を送る場合、シュンジが行くかどうかの選択も。

ドレイクの治める地域との国境にガロウ・ランが出現。ここで、国境に軍を向ける許しを得る為、ドレイクに謁見隊を送るかどうかの選択が発生。謁見隊を送ると、ドレイクはわざわざバーンの部隊を貸してくれるのだ。しかし送らなかった場合、バーンの援軍はなく、ドレイクの心象もやや悪くなるぞ。

4 ガロウ・ランとの対決!

謁見隊を送った

◀バーンがNPCとして参戦。強い!!

謁見隊を送ってない

◀戦闘終了後にバーンが登場することになる。

ドレイクへ謁見隊を送る、送らないに関わらず、ガロウ・ランとの戦闘は発生する。謁見隊を送っていた場合、バーンの部隊がNPCとして一緒に戦ってくれるのだ。逆に送っていない場合、戦闘終了後に警備中のバーンと遭遇することになる。ただここでは、すぐに誤解が解けるので、大きなシナリオの変化は起こらないぞ。

5 オーラマシンの開発指示

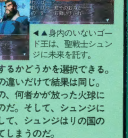
ゴード王から、自らの国にもオーラバトラーを配備するかどうかの相談を持ちかけられる。オーラバトラー開発に力を注ぐドレイクは、兵器としてのオーラマシンを各国に売りさばいているのだ。ドレイクから購入するか、自国で開発を始めるか、それとも配備をしないか……。ここでは差し当たって購入をオススメだ。

▼オーラバトラーは、買うのが一番手っ取り早い。

6 ゴード王死す! シュンジ、リの国王に!!

ドレイク軍と協力し、大規模なガロウ・ランの討伐を行うことになったゴード王。

◀▲身内のいないゴード王は、聖戦士シュンジに未来を託す。

ここで、シュンジはこの戦いに同行するかどうかを選択できる。これは、戦闘シーンがあるかないかの違いだけで結果は同じ。ガロウ・ランの討伐は成功したものの、何者かが放った火球によりゴード王は負傷を追ってしまうのだ。そして、シュンジにこの国の未来を託し息絶える。こうして、シュンジはリの国の王として祭り上げられることになってしまうのだ。

第二章 賢王と称されたゴード王の後を継いだ「聖戦士」に、はやくも試練が訪れる……。

聖戦士たち

1 国王の死を隠す……!?

◀この選択肢により、その後のメッセージが多少変わる。

シュンジという「個人」でなく、聖戦士という「存在」を王とする……。そんな言葉に納得し、国王としての責務を負うことになったシュンジ。その最初の決断は、王の死を隣国に対して隠すかどうかだ。これはどちらを選んでも構わない。隠そうが隠すまいが、結局ドレイクの目はごまかせず、真相はバレてしまうのだ。

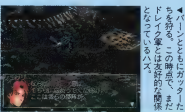
2 ドレイクからの使者!!

ドレイクから、領内に強獣が発生したため、討伐の部隊を貸してほしいという要請がくる。しかも、指揮はシュンジを名指しで指名してくるのだ。ここで協力をするかしないか……。もし協力をするなら、自分が行くか行かないかの選択も発生する。しかし、どんな選択を選ぼうと、結局はシュンジが援軍として向かうことになる。本格的な戦闘が待っているので、準備はしっかり行うこと。

▲ドレイクからの申し出を断ることもできるが、結局は思い直すことになってしまうぞ。

3 バーンとともにガッター狩りへ

ドレイク領での強獣狩りは、ギザの町でバーンたちとともに戦うことになる。この戦闘は必ずこなさなくてはならない。しかし、今後の選択によっては、第二章の戦闘はこの1回きりになる場合もあるぞ。戦闘に入る前に、しっかり軍備は整えておこう。最低でも、シュンジはゲドに乗っておきたい。

◀バーンとともにガッターたちを狩る。この時点で、まだドレイク軍とは友好的な関係となっているハズ。

4 ドレイクからの誘い…運命の決断

ドレイクから、見せたい物があるから来てほしいという誘いがくる。王の死を隠していた場合、ここでバレてしまうのだ。そして、ドレイクとの会見で、ともにアの国の城主フラオン王を倒そうと持ちかけられる。ついに内戦を起こそうというのだ。さて、この誘い、断るかどうかはよく考えよう。ひとまず答えを保留しておくことをオススメするぞ。

▲見せたいものとは、完成したばかりのオーラシップ。これで、内戦を起こそうとしているのだ。

◀重大な選択が発生。さて、シュンジの決断は?

5 ワーズ・ラウで会った地上人

◀TVでお馴染みマーベルもついに召喚。

ドレイクとの会見の帰り、シュンジはドレイク領の機械の館を見学する。ここで、オーラマシンの開発者ショット・ウェポンと、召喚されたばかりの聖戦士マーベル・フローズンと出会うのだ。しかし、マーベルの様子は少しおかしい。どうやら何か言いたげな雰囲気だったのだが、結局はそのまま別かれてしまうのだ。

6 ギブン家からの使者、ニー

◀ニーも登場。役者が揃ってきたぞ。

シュンジの元へ、ギブン家からの使者、ニー・ギブンが謁見にやってくる。ドレイクとギブン家はいわばライバル同士の間柄。ドレイクの不穏な動きを察知し、リの国へドレイク打倒の協力を願いに来たのだ。ここで選択が発生するが、ドレイクに協力しないと決めたのなら、迷うことはないだろう。

7 マーベルの脱走!!

ドレイク領のマーベルが脱走するという情報をサーラが入手。これにはニーたちが一枚噛んでいた。ギブン家寄りの選択をしてきたのなら、脱走に協力するかどうかの選択が発生。ドレイク寄りの選択をしてきた場合、マーベル脱走をドレイクに密告するかどうかの選択が発生する。さて、マーベルの運命は……?

▶ニーたちと協力しマーベルを助けると、完全にドレイクを敵に回すことになる。戦闘も発生するぞ!!

そして、第三章以降の展開は……!?

これまでの選択によって、第三章の展開が大きく変わってくる。ここでは、その第三章の冒頭部分をちょっとだけ公開しよう。ドレイク領でショウ、トッド、トカマク、3人の地上人が召喚されるのだが、はたして……。

ギブン家寄り 【天と地と】

ドレイクが召喚した地上人に、シュンジによく似た日本人がいるらしい。シュンジは地上人に寝返り要請の密書を送るが……。

ドレイク寄り 【キロン城攻防】

ドレイクから、新しい地上人を召喚したので会わせたいという知らせが届く。シュンジはさっそくドレイク領に出かける……。

DENGEKI SCOOP ▼ 聖戦士ダンバイン 聖戦士伝説

Mechanic

ポリゴン化されたオーラマシンの勇姿を一挙に公開!!

オーラバトラー、オーラシップ、ウィングキャリバーなど、戦闘シーンで登場する数々のマシンを紹介。

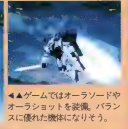
ゲームでは、独特なフォルムで人気のオーラバトラーたちを、ポリゴンで完全再現。ここでは、その中から代表的なオーラマシンを紹介していこう。その姿だけでなく、動きもバッチリ再現されているぞ。また、サイズの差もリアルに再現されており、オーラシップの巨大さは、まさに唖然とするほどの迫力!!

●ユニットのメインとなる人型のマシン

オーラバトラー

バイストン・ウェルでの戦闘の主役といえばやはりオーラバトラー。昆虫を思わせる独特なシルエットに、ロボットとしての魅力を感じる人も多いはず。

ダンバイン

TVアニメ版での主人公機。ショット・ウェポンにより開発された機動力重視の機体。搭乗者のオーラ力により、性能が著しく異なる。アニメでは、ショウ、トカマク、トッドそれぞれの専用機として登場したが、ショウは機体ごとギブン家に寝返り、トカマク機とトッド機はショウにより撃墜された。ショウがビルバインに乗り換えたあとは、マーベルの機体となる。

◀▲ゲームではオーラソードやオーラショットを装備。バランスに優れた機体になりそう。

ダーナオシー

ゲドを手本にして、ギブン家が独自に作り上げたオーラバトラー。装甲は低いが、そのぶん機動力はゲドよりも高くなっている。また、ソードのほかに、ミサイルランチャーを装備している。

バストール

ドレイク配下のガラリアが搭乗した、オーラ増幅器搭載の実験機。搭乗者のオーラ力を最大限に発揮することができる。ソードのほかに、ワイヤークローとミサイルランチャーが装備されている。

ゲド

ショットが開発したオーラバトラーのプロトタイプ。開発途上の機体で、内蔵火器はなく装備はオーラソードのみ。ドレイク領で複数開発され、資金を得るために各国に売られた。

ズワァース

ショットの作り上げたオーラバトラーの最終型。接近戦、遠距離戦どちらにも対応できるように設計されている。指揮官クラスの専用機で、TVアニメ版では黒騎士とミュージィが搭乗した。

ドラムロ

ドレイク領で開発された、最初の量産型オーラバトラー。ソードのほかに、内蔵火器としてフレイボムを装備。装甲も厚くなっている。扱いやすく、初心者の練習用に用いられることが多い。

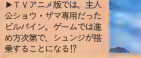
ビルバイン

ナの国で開発された、聖戦士専用オーラバトラー。ウィングキャリバーへの変形が可能で、2門のオーラキャノンやオーラソードライフル、ワイヤークローなど、数多くの内蔵火器を装備している。しかし、適性オーラ力が高く、聖戦士以外のパイロットでは性能を十分に引き出すことはできない。

◀ウィングキャリバーだと機動力がアップ。

▶TVアニメ版では、主人公ショウ・ザマ専用だったビルバイン。ゲームでは進め方次第で、シュンジが搭乗することになる!?

レプラカーン

内蔵火器を重視したオーラバトラー。剣やワイヤークローのほかに、オーラショット、オーラキャノン、オーラバルカンなど、多くの装備を持つ。ただし、機動力や装甲のバランスは悪い。

●援護&高速移動用サポートマシン

ウィングキャリバー

オーラバトラーを搭載し、戦場へ高速で移動するために作られたサポートメカ。ウィングキャリバー単体での攻撃機能も持っており、戦闘の援護や支援もできる。

フォウ

ギブン家で作られたウィングキャリバー。ミサイルと機銃を装備しており、強襲爆撃機としての機能も持つ。ゼラーナ隊では、オーラバトラーに次ぐ主力兵器として主にニーやキーンが搭乗した。

バラウ

ショットが設計したドレイク側の主力ウィングキャリバー。大量に配備され、最後まで活躍した。両翼にミサイルを4門搭載し、ほとんどのオーラバトラーを搭載することができる。

●天空を駆ける巨大な戦闘母艦

オーラシップ

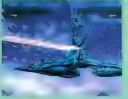
戦局を左右するほどの戦闘力を持つ空駆ける戦艦だ。とくに巨大な戦闘母艦を、オーラバトルシップと呼ぶ。戦争を勝ち抜くには必要不可欠といえよう。

ウィル・ウィスプ

ドレイクが完成させた、最初のオーラバトルシップ。膨大な数のオーラバトラーやウィングキャリバーを搭載でき、小型オーラシップの発着も可能。縦よりも横に長い異形はまさに城壁そのもの。その戦闘力は絶大なものとなっている。

◀オーラバトラーと比べれば、そのハンパじゃない巨大さがよくわかるだろう。

グランガラン

ナの国で建造されたオーラバトルシップ。ナの国の女王シーラ・ラパーナの母艦で、反ドレイク軍の中核のひとつ。城を思わせる独特の形をしており、数多くの火器を装備。戦闘力も非常に高い。

ゲア・ガリング

クの国で建造されたオーラバトルシップで、国王ビショットの母艦。オーラバトルシップの中では もっとも巨大。しかし内部の大半がオーラバトラーの格納庫で占められているため、戦闘能力は低い。

スプリガン

ショット・ウェポンが自分専用に開発した高速巡洋艦。装備火器はさほど強力ではないが、機動性が高く、ウィングキャリバーなみの高速移動が可能。オーラバトラーの格納もできる。

ゴラオン

ドレイクに対抗するため、ラウの国で作られたオーラバトルシップ。反ドレイク軍の中核となる戦闘母艦。基本的にオーラシップを巨大化させたもので、オーラバトルシップの中では最高速を誇る。

ゼラーナ

TVアニメ版でのメイン母艦となったオーラシップ。ギブン家が開発したもので、オーラバトラー4機とウィングキャリバー2機を格納できる。武装も多く、長期間の飛行が可能。

ほかにもこんなユニットが!!

ここで紹介したオーラマシンは、ゲームに登場するほんの一部。オーラマシン以外にも、さまざまなメカがユニットとして登場してくれる。ここではその中からちょっと珍しいユニットをいくつか紹介。また、ゲームオリジナルのオーラバトラーも登場するとか!?

イーグル

地上人にはすっかりお馴染み(!?)の戦闘機。ということは、やはり地上を舞台にした戦いも発生するのか……!?

シュット

これはTVアニメ版でもお馴染みの1人乗りユニット。ドラウゲンと同様、パイロットが剝き出しなのでかなり危険!?

P・ドラグーン

別名ドラウゲン。ガロウ・ランが主に使う生体兵器。戦闘用に飼いならしたドラゴン。シュンジの最初のユニット。

サーバイン

OVA版に登場したオーラバトラー。ショウの転生した姿、シオンが搭乗した。ゲームではどのような形で登場するのか?

バイストン・ウェル用語

基礎知識 改定第二版

バイストン・ウェルで日常使われる用語を、序盤で登場するキーワードに絞って紹介。ゲームを始める前にもう一度確認しておきたい。なお、これらの用語はゲーム中にも参照することが可能になっている。会話の中で、赤や緑で表示されている言葉がでてきたらL1(またはR1)を押せばOK。これで、くわしい用語解説を参照することができるのだ。

▶わからなくなったらL1(R1)で用語解説を参照しよう。

アの国 フラオン・エルフが治める大国。フラオンの愚王ぶりが、地方城主ドレイクの野心に火をつけ、戦乱を引き起こす結果となった。

ウィングキャリバー オーラバトラーの支援・輸送用に開発された戦闘機。高速移動が可能で、戦闘力も有する。

オーラ力 人の魂が持つパワーのことで、オーラマシン起動の原動力となる。ちなみに「オーラちから」と読むのが正しい。

オーラバトラー ショット・ウェポンが開発した、白兵戦を目的としたオーラマシン。爆発的に各国に広まり、バイストン・ウェルでの戦闘の主戦力となる。

オーラマシン オーラの力で動く機械全般を指す。アの国の地方領主ドレイクが、ショット・ウェポンに命じて開発させた。あらゆる性能が搭乗者のオーラ力により左右される。

ガロウ・ラン 闇の世界ホップ・レッスに住む種族。地上において悪の限りを尽くした者の魂。コモンからは忌み嫌われている。しかし「コモンの極悪人よりはちょっとマシ」程度の者もおり、諜報員としてコモン人に雇われている場合も。

コモン人 バイストン・ウェルに住む、普通の人々。

地上人 地上に住む人。バイストン・ウェルの人々は、地上の存在を認識している。

ドラウゲン 別名パンツァードラグーン。ドラゴンタイプの強獣を、戦闘用に飼育した生体兵器。

聖戦士 古くから伝えられる救済の戦士。世界に仇成す災害、現象、敵などを消滅させるため、いずこからか現れ、数々の奇跡を起こすと言われている。

バイストン・ウェル 陸と海の狭間にある人の魂の安息の場所。大きく3つの階層に分かれており、天の国ウォ・ランドンでは理性と知性、地上に当たるコモンでは俗欲、地の国ホップ・レッズでは悪の欲望を満たすことができるという。ここで安息を得た魂は、やがて再び地上へと帰っていく。

フェラリオ 天の国ウォ・ランドに住む小さな種族。大きく男性と女性に分かれ、さらに年齢によってチ・フェラリオ、ミ・フェラリオ、エ・フェラリオに分けられる。不思議な術を使える者もいる。

カプコン&電撃PSが 武器 防具 アイテムの 名前と効果を大募集!!

▼自分の考えたものがゲームに登場したら…カンゲキだね。

究極企画実現！　このたび、超大作RPG『ブレス オブ ファイアⅣ』に登場する武器・防具・アイテムのイケてるアイデアを、本誌読者のみんなより大募集することが決定した!!　今回は、その詳しい募集内容を発表するとともに、『ブレスⅣ』の魅力を徹底再検証だ！

『ブレスⅣ』開発チームから期待の言葉

ファンの方はもちろん、『ブレス』未体験の人でも自由に発想できるものを……と、この企画を考えました。リュウやニーナにぴったりなもの、意外だけどカッコイイものなど、それ1つで大活躍できそうな創意あふれるアイデアを待ってます。

ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの

ブレス オブ ファイアⅣ
うつろわざるもの

未定 RPG	▶¥5,800　▶カプコン
	▶MC(ブロック数未定)

贈る読者参加企画、ここに決定！

RPGの中のRPG『ブレスⅣ』の制作にキミも参加しちゃおう!!

早くも超大作の呼び声高い正統派RPG『ブレスIV』。さらに魅力の増したキャラやストーリー、システムなどが、今回も多くのユーザーを夢中にさせてしまうことだろう。そんな『ブレスIV』の制作にキミも参加できることに！　下をじっくりチェックして、イケてるアイデアをガンガン送ろう!!

◀親しみやすいキャラやシステムは、これまでのシリーズ作品そのまま。それだけで『ブレスⅣ』の魅力が倍増しちゃう……そんなアイデアを、脳ミソをしぼって考えてみよう！

これが今回の究極企画の全容だ!!

さあ、応募だ！

キミが考えた武器・防具・アイテムの「名前」と「効果」をハガキで送ろう!!

「なんか参考になるものが欲しい!」というキミは……次のページへ！

イラストもOK!

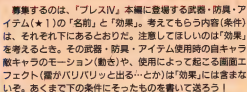
▶使用時のイラストを描き添えてもOKだぞ（★2）。

募集するのは、『ブレスⅣ』本編に登場する武器・防具・アイテム（★1）の「名前」と「効果」。考えてもらう内容（条件）は、それぞれ下にあるとおりだ。注意してほしいのは「効果」を考えるとき。その武器・防具・アイテム使用時の自キャラ、敵キャラのモーション（動き）や、使用によって起こる画面エフェクト（雷がバリバリッと出る…とか）は「効果」には含まないぞ。あくまで下の条件にそったものを書いて送ろう！

名前 ■条件：漢字、アルファベット、数字、ひらがな、カタカナ、すべて使用可能。ただし、必ず8文字以内で書いてください。

効果 ■条件：「HPがランダム量、回復する」「敵を眠らせる」など、どんな効力を持つのか、または、それを使用することによって、状態などが、どのように変化するのかを書いてください。

応募のきまり

[illegible]デアのイラスト（★2）を描き添える場合は、①〜⑦はハガ[illegible]

あて先　〒101-8305　（株）メディアワークス　電撃PS&PSD編集部　「ブレスⅣ」アイデア募集 係

しめ切り　**11月30日（絶対必着）**　採用作品の発表はVol.131（12月24日発売号）で

採用されると

もちろんゲームに登場！さらに名誉な賞品も!!

カプコン『ブレスⅣ』開発チームと本誌編集部で、応募されたすべての作品（アイデア）を厳正に審査。そして、栄えある採用作品を決定するぞ（採用数は未定。最優秀賞、カプコン賞、笑かすで賞など、部門別に賞を設定予定）。さらに採用作品を考えた人には超名誉な大プレゼントが！　なんと『ブレスⅣ』のエンディング画面に表示されるスタッフロールに「企画者」として名前が出るのだ!!　『ブレスⅣ』開発に参加した証（あかし）を、ぜひともゲットしよう!!

さらに!! スゴイお知らせ

電撃PlayStationDがあれば『ブレスⅣ』本編のマップ上に幻のショップ「電撃屋」が登場！

大ニュース！　ゲームなどに関連したレアグッズの販売店舗としておなじみの我らが「電撃屋」（P.217参照）か、『ブレスⅣ』本編のフィールドマップ上に出現することが大決定!!　ただし、必ず出現するワケではない。『ブレスⅣ』のソフトとほぼ同時期に発売される電撃PlayStationDの体験版が、出現のための"鍵"を握っているのだ。この「電撃屋 IN ブレスⅣ」では、レアなアイテムのほか、今回のアイデア募集企画で採用となった作品のうちのいくつかが売られることになるぞ。続報に期待だ!!

キミが考えた作品はココで売られるかも!?

「電撃屋 IN ブレスⅣ」想像図

イラスト／岩瀬さとみ

　※画面写真は開発中のものです。

★1：『Ⅲ』までにあった「釣り」に関連したアイテム（竿、ルアー、魚など）のアイデアは不可とさせていただきます。

★2：キミが描いた武器・防具・アイテムのイラストは、採用の際（ゲーム登場時）には、一部、または全面的に変更される可能性があります。あらかじめご了承ください。

『ブレスⅣ』の武器・防具・アイテムは「こうなるかもね?」な大検証!!

ここからは、現在までに判明している『ブレスⅣ』のさまざまな情報をもとに、武器・防具・アイテムは「こうなるんじゃないか?」的な予測していくぞ。ぜひ、イケてる「名前」と「効果」を考えるときの参考にしてほしい。採用のカギになるのは、どれだけ魅力的な「効果」を思いつけるか、そしてその「効果」に、どれだけマッチした「名前」を考えられるかどうかだ。そのためにも、さぁ以下をじっくりと…見て、見て!!

やはり剣や杖などが基本になりそう?

種類や形状としては、下に挙げた主要キャラの武器がメインの系統になりそうだ。そのほかにも『Ⅲ』にあったドス、ナックル、槍、弾丸や、通常のRPGでおなじみのもの（弓、鎌、斧?）など、多彩な武器が登場してくることだろう。また、「死の一撃が出る」といったような特殊攻撃を持つ武器も存在しそうだし、『Ⅲ』には装備するだけで「賢さが＋3される」なんていう武器もあった。こういったところから「効果」を考えていくと、アイデアの幅はグッと広がりそうだぞ。くれぐれも攻撃モーションや画面のエフェクトなどではなく、「効果」そのものを考えてね!

▶『Ⅲ』の武器はこんな感じだった。『Ⅳ』は?

◀考えてほしいのは、こんな演出のあと、どうなるのかってこと。

▲『Ⅲ』のステータスには、HP、AP（MPのようなもの）、攻撃力、防御力、賢さ、素早さなどが存在。

マスターの武器って?

◀自らの体(?)を武器にするマスター。あえて、彼が使う武器っていうのを考えてみてもいいかも。

現在までに判明している主要キャラの武器はこんな感じ

リュウの武器 剣?

剣というよりは、刀というほうがピッタリきそうな武器。サイアスの持つ剣と違って、鞘（さや）がなく刃自体がむき出しの状態だ。木の剣、鉄の剣……なんていうように、同じ系列のバージョンアップ版が用意されているのか?

ニーナの武器 杖?

『Ⅲ』で杖系の武器を使用していたニーナ。それは『Ⅳ』でも受け継がれているようだ。公開されているいくつかの画面写真には、左の写真のように、体の前で武器を回転させている(?)シーンもある。攻撃に関係したアクションらしいぞ。

クレイの武器 棍棒?

馬力のありそうなクレイが使うのは、巨大なバットのような武器。殴りかかるように攻撃することは、P.14の大きな写真でも確認できる。だが、P.14の写真では緑色のあぶくのようなものも見える。これは、この武器固有の特殊攻撃?

サイアスの武器 剣?

写真では、リュウのものと良く似た刀型の剣を持っているサイアス。『Ⅲ』にもあった「〇〇の剣」、「〇〇ソード」、「〇〇ダガー」などの剣も使用することはあるのだろうか? いずれにしても、カッチョイイ剣技が見られそうだね。

CHECK! 武器・防具・アイテムに関係しそうな……戦闘システムの魅力を再チェックだ!!

ここでは、現在までに判明している戦闘システムの情報を再確認していくぞ。これをヒントに、ナイスなアイデアが浮かんだりするかも。要チェックだぞ!!

1 コンボはどうなる?

存在するらしいが、本当のところはどうなのかわからない……。そんな『ブレスⅣ』の謎の要素「コンボ」（画面写真の右上にある数字の表示）。直訳すれば"連続攻撃"となるわけだが、1人で連続で攻撃できるということなのか、それとも…。この謎だらけの要素をキミは自分のアイデアにどう生かす?

2 コマンドはこうなっています

戦闘コマンドは下の写真のようになっている。当然のことながら、攻撃コマンドは武器が、道具コマンドはアイテムが、防御コマンドは防具が、それぞれ重要なカギを握ることになるはず。特能は、おそらく『Ⅲ』にもあった特殊能力の略だろう。『ブレス』シリーズでは魔法として位置づけられているものだ。

開発者かく語る! こんなふうに考えてみよう!

ひと口にアイデアといっても、さまざまなアプローチの仕方があると思います。例えば、「泥の海で役立つような…」や「エリーナ王女を助けるには…」など、『ブレスⅣ』の世界から想像してみる。あるいは、イラストに描かれている装飾品や、画面写真で見られる何気ないしぐさ、戦闘の決めポーズなどから飛躍させて考えてもおもしろいかもしれません。また、私たちの場合、企画に詰まったときには、いったん『ブレス』から離れてみる、ということをします。すると、日常の出来事や夢、友だちとの会話など、意外なことが発想のきっかけになったりするんです。私たちが経験している、そんな"創る楽しさ"を少しでも味わってもらえたら、とても嬉しいです。ぜひ、楽しんでチャレンジしてみてください。（カプコン開発本部・『ブレスⅣ』プロデュース担当：竹下博信氏）

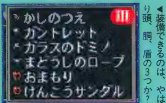
検証!『ブレスIV』の防具

どんな攻撃を回避するかがカギ?

現在までに防具の情報はまったく公開されていない。では、『Ⅲ』にはどんな防具があったのか? 『Ⅲ』の防具は大きく分けて3系統存在していた。バンダナ、キャップ、ヘルム(兜)などの「頭部系」、スーツ、ローブ、アーマーなどの「胴体系」、リストバンド、シールドなどの「盾系」だ。下にある敵の分析も参考にして、『Ⅳ』で初登場となるような防具を考えよう!

◀装備できるのは、やはり頭、胴、盾の3つか?

コレも実は防具だったり?

▶謎の存在・マスターの身を包んでいるのも実は鎧(よろい)。別のものに着替えたりはするのかな?

▲これが『Ⅲ』の防具。武器同様、特殊効果を持つものもあった。

こんな敵たちから身を守る防具とは…?

シーマン?

ホネホネな感じがかなり不気味なモンスター。魚系だけに、やはり水属性の攻撃で攻めてくるのか?

オウム?

オウムってことは、アレコレ繰り返ししゃべりかけてくる? その攻撃で混乱させられちゃったり!?

バフォメット&カニ?

2体で同時攻撃! ってことはないだろうが、どちらもかなりイヤ〜なモンスター。とくにカニが。

ボッグ?

木のモンスター。口(?)からビューッと落ち葉を吹き出して攻撃してきたり? とにかく口が危険か。

ヘビースモーク?

アンデッド系か? 名前からすると、頭のあちこちにあいた穴から、毒の煙を吹き出してくるとか?

武器使用時のアクションもチェック!!

例:サイアスの「居合い斬り」?

サイアスの攻撃アクションを紹介。このあとに敵が(状況が)どうなるのか、ということを考えていくと、何かピーンとくるかも?

刀を抜いて…

❶シャキ〜ンッと刀を抜くの図。さあ〜、どんな攻撃を繰り出すのかっ?

え? 刀しまっちゃうの? ひょっとして目にも止まらぬ早さってヤツ?

❷……と思ったら、そのまま刀をしまっちゃいました(?)。後ろ向いちゃうし……。もう斬り終わっちゃったの?

クルッと後ろを向いて…

❸やっぱり攻撃は、すでに終わってるらしい。サイアスが右の写真の状態のとき、はたして敵はどうなってる!?

攻撃終了。シブイ!!

検証!『ブレスIV』のアイテム

情報不足…謎多し!! でも…

『Ⅲ』のアイテムには、直接ステータスなどを回復するものや、戦闘時に使うと特殊な攻撃ができるもの、そして装備が可能なアクセサリ(毒防止、商品が2割引きに!……など)があった。『Ⅳ』は、もっと多彩になる?

◀戦闘に関係ないものも考えられるよね。

3 戦闘人数は増加?

下の画面写真を見てほしい。なんと画面下にキャラウインドウが5つ並んでいるのだ。これは戦闘に最大5人が参加できるってこと? もし1回の戦闘に、これだけの大人数が参加できるとすれば、戦闘の戦略性はさらに高いものになっていることが予想される。人数に関係したアイデアも、考えられそう?

ちなみに…

多くのRPGユーザーを魅了した『ブレスⅢ』の3つのシステムも、ここでしっかりチェックしておこう。いずれも大好評だった要素だけに、ぜひ前作以上に進化したかたちで『Ⅳ』にも採用されていてほしいもの。お願いね、カプコンさん!!

『ブレスⅢ』にはこんなシステムがありました…

竜変身(ジーンシステム)

▲リュウが竜に変身をするという、シリーズを通して採用されているシステム。竜になると攻撃力などがアップする。

ラーニングスキル

▲敵が使う特定の技を"見切る"ことによって、自分の技として習得できるシステム。戦闘中の大きな楽しみだった。

師匠制度

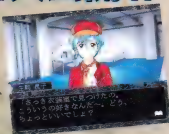
▲世界のいたるところにいる師匠にキャラを弟子入りさせることで、育成を促進させることができるというシステム。

【注】Ⅲとあるものは、前作『ブレス オブ ファイアⅢ』の画面写真です。

幻想のアルテミス

Actress School Mystery Adventure

完成間近の『幻想のアルテミス』その最新情報を大公開!!

4つに分岐するメインストーリー―それぞれに異なったヒロインを配し、4通りの物語が楽しめる本格ミステリーAVG『幻想のアルテミス』。生駒アクトレスアカデミーを舞台に、さまざまな事件が繰り広げられるこのゲームの、システム、ヒロイン、そしてストーリーに関する最新情報を、どこよりも早く独占公開するぞ!!

サブキャラのイラストも続々と到着!!

キャラデザイン担当は、増刊PSDでおなじみの猫有馬先生。ここでは、猫有馬先生の描いたサブキャラライラストを大公開!!

生駒良子

生駒アクトレスアカデミー理事長の姪。明朗活発な事情通。学園へ潜入調査している主人公の正体を知っており、サポートすることに。(CV:大谷育江)

森里みどり

学園で講師を務める、元人気タレント。芸能界で苦労してきた分、人あたりがよく人気も高い。(CV:井上喜久子)

笹本あおい

真面目で自分に厳しい学園の優等生。周りの信頼も厚く、しっかり者だが、やや潔癖性。(CV:雪野五月)

幻想のアルテミス
Actress School Mystery Adventure

1.27 AVG	▶¥6,800(予) ▶翔泳社
	▶MC(ブロック数未定)

※画面は開発中のものです。

CHECK THE SYSTEM

システムチェック

さまざまな証言や証拠を集め、それらを検証していくことで推理が進む、本格推理システムを搭載。プレイヤーの推理力が物をいう、そのシステムを検証!!

ゲームの全体的な流れは、イベント→聞きこみ＆調査→イベントという流れを一日分として、それを繰り返すことで進行していく。ここでは、ゲームのメインとなる聞きこみ＆調査の部分について、詳しく紹介していこう。

▲捜査は足から。まずは学園内のさまざまな場所を移動。

▼人との会話から、証拠や証言を収集。

▲それを自宅で検証し、新たな事実を導き出すのだ。

ゲームの流れ

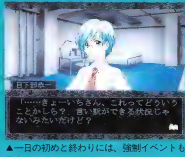
一日目	イベント
	聞きこみ／調査
	イベント
二日目	イベント
	聞きこみ／調査
	イベント

▼以下、続く

イベント　恭一を待ち受けるものは？

聞きこみ＆調査モードでは、基本的に学園内のさまざまな場所を移動して会話をしていく。場合によっては、移動した先でイベントが発生することも。事件に関係したイベントだけでなく、ヒロインと何度も会うことで恋愛関連のイベントも同時に進行していくのだ。ヒロインには、こまめに会っていくようにしよう。

▲一日の初めと終わりには、強制イベントも発生するぞ。

会話・調査　証言や証拠を収集するのだ

移動先で出会ったキャラクターと会話をしたり、怪しい部分を調べたりして、証言や証拠を集めていく。画面はフリーカーソルとなっており、話したい（あるいは調べたい）と思う対象をクリックしていくだけでＯＫ。操作は非常に簡単だ。

▼人物だけでなく、背景にも重要な証拠があったりする場合もあるぞ。

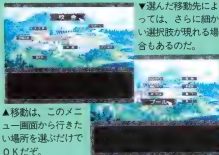
▲人物と会話をしたい場合は、その人にカーソルを合わせてクリックすればＯＫ。

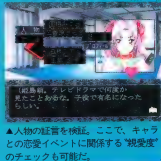
移　動　捜査の基本は、まず足から

調査において、すべての基本となる移動モード。ここから行きたい場所を選択すれば、その先で会話やイベントなどが発生していくことになるのだ。捜査の範囲は生駒アクトレスアカデミー内に限定されているが、移動できる場所はかなりの数が用意されているぞ。

▲移動は、このメニュー画面から行きたい場所を選ぶだけでＯＫだぞ。

▼選んだ移動先によっては、さらに細かい選択肢が現れる場合もあるのだ。

証拠検証　証拠から真実を導き出そう

マップ上から主人公の部屋へ移動すると、このモードへ。ここでは、これまでに出会ったキャラの証言と、回収した証拠品の検証をすることができる。それぞれの証拠が意味することや、証言から推測できる真実を、プレイヤーみずから導き出していくことになる。多くの証拠を集めるだけでなく、それをどういう順に検証していくかも重要になってくるようだぞ。

▲人物の証言を検証。ここで、キャラとの恋愛イベントに関係する"親愛度"のチェックも可能だ。

Topics.1　電撃プレイステーションD26（11月15日発売）電撃ミュージアムにボイス集を収録!!

ゲームの発売を待ちきれないという人は、11月15日発売の「電撃プレイステーションD26」をチェック!!　付録CD-ROMに、出演声優さんからのメッセージボイス集が収録されているのだ。今回収録されているのは、国栖みこと役の川澄綾子さんと、泊瀬こずえ役の篠原恵美さんの2名。それぞれ、役柄の印象や読者へのコメントなどを語ってくれているぞ。電撃ＰＳＤ読者へだけに向けた貴重なメッセージばかりなので、聞き逃すことのないよう、しっかりチェックしておくように!!

▲操作は、聞きたいキャラ（声優さん）を選んでメッセージを選ぶだけだ。

ファンなら絶対にチェック!!

CHECK THE HEROINE ヒロインチェック

4つに分かれるパラレルシナリオ。そして、そのそれぞれに用意された、魅力的なヒロインたち。ここでは、4人のヒロインを完全紹介!!

ゲームのストーリーは、冒頭の選択により4つのパラレルシナリオに分岐。それぞれまったく異なった展開を見せてくれる。さらに、各シナリオごとにヒロインが異なっており、ゲームをうまく進めることで、彼女たちとの恋愛も可能になっているのだ。ここでは、ヒロインとなる4人の女の子たちと、それぞれが中心となるシナリオのプレストーリー（こずえとさらさはほぼ共通）を紹介していくぞ。

ストーリー分岐

スタート
▼
ムービー
▼
イントロダクション
▼
選択
▼
みこと編 / 萌編 / こずえ&さらさ編 / ？

イントロダクション

探偵を父に持つ日下部恭一のもとへ舞い込んだ、生駒アクトレスアカデミーという女子専門の芸能学校からの調査依頼。その内容は、学園内で起こった、鷺宮かおるの自殺に関する動機調査だった。恭一本人は探偵になるつもりはなかったが、これくらいなら……と軽い気持ちで調査を引き受ける。そして、講師として生駒アクトレスアカデミーへ潜入するが……。

国栖（くにす）みこと

●親友の仇を追う、悲劇のヒロイン

みこと編ストーリー

ある夜、恭一は寮の見回り中に何者かに突然襲われる。それは、恭一を不審者と勘違いした国栖みことの仕業だった。恭一はなんとか誤解を解くが、みことは親友だった鷺宮かおるの仇を打ちたいのだと、涙ながらに訴える。そんな彼女に、恭一はつい安請け合いしてしまうのだった。その翌日、みこととさらさが戯曲のヒロイン候補として選抜される。本来のヒロインは死んだかおるだったため、みことは、かおるのことを思うと素直に喜べないらしいのだが……。

▶夜中にふらふらと一人で歩きまわることが多い萌。夜の彼女は、どこか印象が違うが……。

▲昼間は明るく元気な普通の女の子。主人公にも、すぐになついてしまう。

姫島萌

抜群の演技力を持つ子役。アカデミーのマスコット的存在で、妹のように可愛がられている。（CV：西原久美子）

▶勘違いから、竹刀で恭一を襲うみこと。

◀自分の部屋では女の子らしい一面も……!?

ダンサー志望の、明るく元気なヒロイン

国栖みこと

生駒アクトレスアカデミー2年生。明朗活発で前向きだが、恋愛に関してはかなり鈍いようだ。（CV：川澄綾子）

▶恭一を講師と信じ込んでいるみこと。彼女の部屋で、ダンスの教授を頼まれて……。

萌編ストーリー

事件調査のため女子寮に住み込むことになった恭一の部屋へ、ある夜萌が訪ねてくる。萌は、鷺宮かおるを殺したのは自分かもしれないと告白する。しかしよく聞くと、事件以来、毎晩のように彼女をつき落とす夢を観てしまうため、そう思いこんでしまったようだった。なんとか萌を励ます恭一だったが、どうしても部屋に戻りたくないという萌は、そのまま部屋に泊まりこんでしまう。そして翌朝、部屋に一緒にいるところを理事長の姪、良子に知られてしまい……。

●天才子役の、秘められた真実とは？

姫島（ひめしま）萌（もえ）

泊瀬（はつせ）こずえ＆三香原（みかはら）さらさ

どこか謎めいた、神秘的な少女

●心を閉ざした稀代の歌姫

「黙って花を見つづけるなんて、心にゆとりのある人の証拠です。」

▲勝ち気の激しいさらさに対して物静かなこずえ。正反対の性格だが……。

泊瀬こずえ

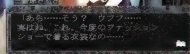
どこか妖しい雰囲気の漂ういつも物静かで無口な少女。演技はできないが、歌唱力は超一流。（CV：篠原恵美）

三香原さらさ＆泊瀬こずえ編ストーリー

ある夜、さらさの部屋のガラスが割られるという事件が起こる。さらさは無事だったが、寒くて眠れないからといって恭一の部屋に泊まりこんでしまう。困った恭一は見回りに出るが、そこで怪しい人物を発見。捕まえて見ると、それはこずえだった。しかし、こずえは何も言わずに去ってしまうのだった……。

▼舞台で撮影中のさらさ。服のサイズが合ってないようだが……。

「ちょっと、どさくさにまぎれて余計なところ、触らないでよっ！」

「あら……そう？　ウフフ……実はね、これ、今度のファッションショーで着る衣装なの……」

▲舞台裏でのさらさ。どんなときも毅然とした態度を崩さない彼女だが……。

他人を信じない野心家の美女

日下部恭一
「こ、こずえこそ、こんな林の奥に……何かあるの？」

▲学園の雑木林で、こずえと出会う。静かな雰囲気の場所が好きなようだ。

●次なる標的に選ばれた美人モデル

「……でもせっかくだから、感謝ぐらいはしてあげる。」

▶不審な男に付きまとわれていたさらさを助けたのに、このセリフ……。彼女の性格が伺える。

三香原さらさ

プライドの高い美女。他人に対して強がって生きているが、どこか寂しがり屋な面も持つ。（CV：柚木涼香）

Topics.2 主題歌の収録現場に突入!! 川澄綾子さんにミニインタビュー!!

――収録、お疲れさまでした。幻想的で、きれいな主題歌ですね。

川澄（以下川）：ありがとうございます。音域も広く、メロディも難しい曲なので大変でした。でも、ゲームにピッタリな主題歌に仕上がったと思います。

――川澄さんは、主題歌だけでなく、ヒロインの１人である「国栖みこと」を演じていらっしゃいますが、彼女の印象は？

川：うーん。優等生タイプの女の子なんですが、芯が強くてがんばり屋さんです。

――最後に読者にひと言メッセージをお願いします。

川：男性なら誰もが憧れる、秘密の花園（笑）「生駒アクトレスアカデミー」で待ち受けるスリルとサスペンスを楽しんでくださいね。

――ありがとうございました。

◀レコーディング中の川澄さんは、真剣そのもの。でも、休憩中は、とってもお茶目なのだ。

▲３時間にもおよぶレコーディングにもかかわらず、笑顔でインタビューに答えてくれたぞ。

常識破りの多方向スクロールACT再来!

ダイナミックなアクションと、奥深い世界観でACTファンを魅了した、多方向スクロールACTの名作『ストライダー飛竜』が10年の時を超えてPSに移植決定! しかもPS版は、12月からアーケードで稼働予定の『2』とのカップリングで発売ということも判明したぞ!

◀'89年にアーケードに登場。その後さまざまなハードに移植

▶'99年12月から、アーケードで稼動予定の『2』も移植決定!

ストライダー飛竜2(仮)

未定 ACT	▶価格未定(CD2枚組) ▶カプコン
	▶対応周辺機器未定

不滅の名作『ストライダー飛竜』最新作登場!!

ジャンプ、攻撃、スライディングなど通常のアクション以外に、壁をはい登り、峡谷を飛び越え、ときには飛行船の上で戦う多彩な演出が魅力のACT『飛竜』。光の剣「サイファー」を武器に単身、悪と戦う飛竜を操り、さまざまなトラップの待つステージをクリアしていくのだ!

◀今再び非情の戦士、飛竜が姿を現わす。今度の敵はいったい何者なのか!?

His name is ストライダー"飛竜" PROFILE

本名▶不明
国籍▶不明
年齢▶不明
性別▶男

諜報・暗殺集団「ストライダーズ」に属する、特A級ストライダー。"飛竜"というコードネーム以外は一切が不明の存在である。

「冥王」グランドマスターの支配から世界を救え!!

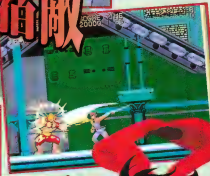
恐怖と暴力によって世界を支配するグランドマスターのもとに、単身で乗り込み戦いを挑む飛竜が主人公のACT。1989年にアーケードに登場し、独特のシステムと世界観でファンを魅了した。

圧倒的な存在感で迫る 宿敵

飛竜の前に立ちはだかる宿敵たち。彼らにも深い背景設定が用意され、ゲームを盛り上げていくのが「飛竜」シリーズの特徴だ。

行く手をはばむ幾多の 試練

飛竜の行く手を阻むのは敵だけではない。先のステージに進むためにはアクションを駆使して、解かなければならない謎も多い。

「きさまらの親玉のところへ

数々の謎をはらんだ 物語

多くの兵士たちを従えるグランドマスターの正体は？ そして、飛竜自身は何者なのか？ 最終面に近づくにつれ、謎は徐々に明かされていく……。

「ストライダー飛竜」1&2をヒモ解くキーワード大公開!!

奇想天外な トラップ

プレイヤーの想像もつかないような、とんでもないトラップが待っている！

敵か味方か 新キャラ登場!?

いずれにせよ、あの方が来られるまでのことだ。

敵か味方か、『2』のデモシーンに登場しているこの４人は？ 『1』以上に魅力的なキャラが登場する？

壁登りや、スライディングなど『1』にあったアクションは当然『2』にも存在。さらに、『2』ならではの新たなアクションも…。

戦闘、ワナ回避 さまざまな場面で役立つ アクション

TONG POO

PS版に先駆けて12月からゲームセンターで稼動予定の『飛竜』の続編。前作以上の多彩なアクションや新システム「ブースト」、新キャラの登場など期待は尽きない。

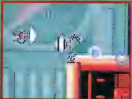
飛竜が新たなる戦場を走る!!

『飛竜』4つのポイント

サイファー

オプション

巨大ボス

東風 トン・プー

ジェット機操縦SLGがこの冬、テイクオフ!!

ジェットでGO! LET'S GO BY AIRLINER

『電車でGO！』シリーズでおなじみのタイトーが贈る、SLG最新作は、その名も『ジェットでGO！』!! ジャンボジェット運転ゲームだ。『電GO！』同様、臨場感バツグン、イベント盛りだくさんの超期待作だぞ!!

ジェットでGO!
2月(予) SLG ▶¥5,800(予) ▶タイトー
▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)、PS対応、専用コントローラ

憧れのパイロット体験をキミに!!

タイトーのフライト系ゲームといえばアーケード作品がイメージされるが、『ジェットでGO！』は完全なPSオリジナルのゲームだ。プレイヤーは旅客機のパイロットとなって国内9カ所の空港を巡り、緊張感あふれる離着陸や、イベント盛りだくさんのフライト（運航）を楽しむことができる。しかもJAL（日本航空株式会社）のデータをもとに開発されたというだけあって、機体の挙動は極限まで実機に近いものになっているらしいぞ。今回は、そんな『ジェットでGO！』の基本部分を紹介！

今回は、『ジェットでGO！』の最新画面を公開しちゃいま～す!!

『ジェットでGO!』マスコットキャラ 空(そら)ちゃん

▼▶計器と"カン"だけが頼りになる!? テクニカルな夜間飛行もあり!!

◀リアルなコックピットビューは、機体ごとに異なる。

シチュエーションもいろいろです！

▲上空には、飛行するコース（航路）の目安となるポイントを用意。好き勝手に飛んでコースを外れると減点されてしまうぞ。

▶離着陸時に流れるリアルなデモシーンも臨場感を盛り上げる。

◀操縦はもちろん、機内サービスなども、お仕事のうち!?

2つのモードでフライトを満喫!!

『ジェットでGO!』には、下にある2種類のモードが用意されている。まずは、両モードに共通した操縦プロセスを見ていこう。ちなみにフライトモードは、巡航を除く離着陸のみ。また、❶の滑走路進入は、難易度上級のみの限定要素となっているぞ。

操縦プロセス

モードによる違いはあるが、基本的には、離陸から着陸までを繰り返すのだ。

❶ 滑走路進入
出力を抑えて、"鋼の巨体"を滑走路へ進入させ、定位置で停止する。

❷ 離陸
出力全開で目標スピードに達したら、機首を上げて、さあテイクオフ!!

❸ 上昇
無事に離陸に成功したら、高度計に従って微調整をしつつ、目標高度へ。

❹ 巡航
上空では、航路にあるウェイポイント(四角い輪)を通過していくのだ。

❺ 降下
空港が近づいたら、管制塔の指示に従い、低出力で滑走路にアプローチ。

❻ 着陸
緊張の一瞬! 滑走路にあるランプを目印に機体を安定させて…着陸!!

❼ 停止
スポイラー(ブレーキ)で速度を落として、無事に停止すればクリアだ!

クルーズモード 一貫したフライトを行うモード マイルをためて路線を増やそう!!

好みの路線を選んで、離陸→巡航→着陸までの一貫したフライトを行う。クリアすれば距離に応じてマイル(ポイント)が獲得でき、これを一定数ためると新たな路線が出現していくぞ。さらに、フライト中にイベントが起きたり、搭乗人数などが日付によって変わったりと、その飛行条件はさまざま。パイロット魂を揺さぶる熱いモードになりそうだ!

▲路線もいろいろ。さらに日付によって、搭乗人数、天候、飛行コース、着陸方法が変化するのだ。

◀矢印のイベントパネル(シートベルト装着?)は、『電GO!』でいう警笛ポイントのようなモノ?

フライトモード キミの離着陸を評価採点! 操縦テクニックを磨こう!!

これは、さまざまなシチュエーションで離陸と着陸のみを行って、より高いスコアを目指すというモードだ。フライトの要となる部分を集中してプレイできるので、クルーズモードの練習には最適! もちろん、スコアに応じて選択できる路線も増えていく。

▶フライトごとにクリア条件がある。

◀離着陸のプロセスが、5~8項目にわたって採点される。

◀入門編は小型旅客機。2回のフライトでクリアとなる。

コレで飛べ!! 機体はテクニックに応じた3タイプを用意! 期待!!

本作に初めから登場するのは以下の3機体。収容人員が多いほど、操縦条件が難しくなっているぞ。また、それぞれ初心者用の簡単操作のオートマチックモードも用意されている。

ボーイング・セブンフォーセブン-400D B747-400D

最大級の機体で、操縦にはかなりの技術を必要とする。唯一滑走路進入が楽しめる機体だけに、[illegible]

ボーイング・セブンシックスセブン-300 B767-300

国内はもとより、国際線でも活躍する[illegible]ト旅客機。[illegible]をはじめ、8つの[illegible]

ジェットストリーム・スーパー31 J-AIR J-31

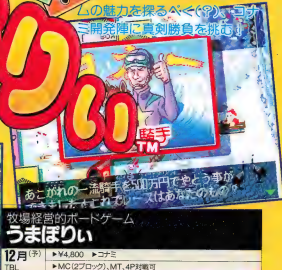
19席の小型旅客機で、初心者向けの[illegible]機体。今年3月で[illegible]となった、関西空港[illegible]空港へのフライトも可能だぞ。

ファン垂涎のアイテム!! 専用コントローラの……

タイトーさんのお約束、専用コントローラも同時発売されることが決定! 詳しい仕様は不明だが、微妙な操作が要求される本作をプレイするなら、ぜひゲットしておきたいよね!!

電撃特報 DENGEKI SCOOP 6

牧場経営的ボードゲーム うまぼりぃ

経営型ボードゲームに競走馬育成の要素をミックスした新感覚ゲーム『うまぼりぃ』。このゲームの魅力を探るべく(?)、コナミ開発陣に真剣勝負を挑む!

まさかの好配合! 経営+競馬で大器誕生!

牧場経営的ボードゲーム
うまぼりぃ
12月(予) ▶¥4,800 ▶コナミ
TBL ▶MC(2ブロック)、MT、4P対戦可

「うまぼりぃ」のゲームの流れ

ゲームの基本は「モノポリー」と同じ。ルーレットを回してコマを進めていき、牧場(店舗)を購入して、ほかのプレイヤーからレンタル料を稼いでいくタイプ。そのお金でエリアの独占や牧場への増資をして、最終的に資産を一番増やした人が勝ちになる。ただし、資金を増やす手段はそれだけではなく、馬を育ててレースに勝つことも重要。全員が3周するまでは「馬を生産」→「調教」をして、その後「レースモード」に突入する。生産した馬をレースに出走させ、賞金を稼ぐこともできるのだ。

経営の基本となるマス 牧場マス

他の人が自分の所有する牧場マスに止まると、レンタル料をもらえる。また牧場を1つでも持っていればスタリオンマスで種付けができる。

▲牧場を購入して、レンタル料で稼ぐのが基本だ。

▼当然、独占の要素もある。店の価値や馬の能力が上昇!

すべては運しだい! チャンスマス

このマスに止まるとチャンスカードを引くことができる。お金をもらえたり、逆に払ったりと効果はさまざま。なかには持っているだけで役に立つ、特別なカードもある。

◀「設備投資」系カードは、金がかかるが、いい馬が生まれやすくなる。

種付けとレース開催! スタリオンマス

牧場を持っているプレイヤーがこのマスにさしかかると、さまざまな種類の種牡馬を自分の牧場所属の繁殖牝馬に「種付け」することができる。種付け後に「GO」のマスに戻れば、待望の競走馬が誕生するのだ! 生まれる競走馬の能力には、当然血統が関係し、配合によってスタミナやスピードなどの能力が大きく変わってくる。自分で有効な配合を考えることが重要だ。

◀種付けには当然お金がかかるぞ。

▶レースに勝てば一定の賞金が!

競走馬を育成! トレセンマス

文字通り自分の競走馬を調教して、能力アップさせることができる。能力アップすれば馬の評価額も上がるので、しっかり鍛えよう。

▼鍛えるだけでなく、調教で疲れた馬を、温泉で休ませることもできるぞ。

馬の評価を聞く 新聞&雑誌社マス

このマスに止まると、お金を払って馬の評価を聞くことができる。評価の良し悪しで、馬のパラメータや評価額が上下するのだ。

▼新聞社は自分の馬を、雑誌社は誰かの馬をランダムで評価するぞ。

特別企画!コナミ開発陣VS電撃PS&D連合軍

「うまぽりぃ」対決 in北海道

行ってきました、はるばる北海道に! 「モノポリー」と「競馬」にはちょっとうるさい電撃PSとDの編集者2人が、「『うまぽりぃ』なんてしょせん運だけじゃん」とタカをくくって開発陣と勝負! 「えっ、そんな要素が?」、「えっ、そんなテクニックが?」……、そして2人は青ざめた!?

安く馬を作って売る!!

電撃：ゲームを始める前に、これを知っておくと役に立つという予備知識をいくつか教えてください。
山森：そうですね。資金を作るために序盤は、安く馬を作って売り払うのが、いいかもしれません。
木本（『うまぽりぃ』の開発副部長。今回の対戦は観戦のみ。上の写真左）：後半になると、能力の高い馬がセリに出てきますから。資金をためておいて、それを狙うのも手ですね。

ゲーム開始!!

電撃：ところで、今回のルールはどうしますか？
山森：じゃあ、「ありあり」にしますか？
電撃：といいますと？
木本：このゲームでは、トーナメントモードをクリアしていくと、オプションでいろんなことができるようになります。なかでも、「調教のじゃま」や「自分の馬の応援」ができる連打系の隠し要素は、ゲーム性が変わる、ちょっと変わった趣向（下コラム参照）です。
竹原：それでは夏のほっかいどうのマップで、所持金4,000万で始めます。
山森：まず、1頭目を種付けます。一番安いアイネスフウジンで。

資金を安定させるには

▲とりあえず、一番安い組み合わせを選ぶ。そして売り飛ばすのだ。

竹原：私は、資金の範囲でそこそこの馬を付けます。
電撃Dたもつ（以下電撃た）：じゃあ、ノーザンダンサー系のニックスを狙います。
電撃チギラー（以下電撃チ）：予算的にきついのでは？ 私は、牧場を買えなかったので種付けできません。
電撃た：生まれた馬を見てみると、山森さん→スピード23／スタミナ17、竹原さん→スピード47／スタミナ50、私は→スピード35／スタミナ42です。
山森：競売で馬を売ります（2,500万くらいで売却）。1周につき1頭馬を作れますから、それを売った金とサラリーを合わせれば、資金は常に安定します。
電撃た：さっそくきましたね。私は芝強めでスピードアップを図ります。（3人一斉にボタン連打）あっ失敗。
山森：（ニヤリ）。3人でじゃましますから、そう簡単に成功しませんよ。

ルールの変更もOK!

▲オプションでルールを変更すれば、違った遊び方もできる

電撃た：忘れてたぁ（涙）。疲れだけたまりました。（2周目突入）
山森：では、ここで3倍買いします。

牧場は早めに入手

▲所有している牧場がないと種付けもできない。最低1つは買っておこう。

電撃チ：ゲッ私の牧場で独占成立!! 現金を常に持っていると、ここぞというとき強いんですね。こうなったら私は、安定Cの種牡馬で一発狙います（笑）。
竹原：そろそろ全員3周終るので、レースモードに突入します。
電撃チ：序盤から調教で鍛えていただけに竹原さんの馬がダントツで人気になっています。それではスタートです。（ゴール前直線で4人一斉に連打開始）
電撃た：いかん。竹原さんに差し切られた。一旦抜け出したのに連打が続かなかった（涙）。
山森：連打だけで、勝てるわけではありません（笑）。
竹原：ところで現在のトップは？
電撃チ：山森さんです。強い馬は持っていないけど、資金と牧場数はダントツです。独占もありますし。
竹原：競売でフリーの馬（スピード70／スタミナ65）が売り出されています。
電撃た：ほしーい。
電撃チ：評価額6,500万なので、山森さんしか手を出せません。
山森：それ、いただきです（笑）。
一同：ハ〜ッ（ため息）。

結果発表!!

竹原：全レース終了しました。

ENTRY プレイヤーズデータ

『うまぽりぃ』プログラマー
山森正和氏
メインプログラマー。資金をじっくりためて、後半勝負するタイプ。最終コーナーまで脚をためて、直線一気に追い込みをかけてくる戦略家。

『うまぽりぃ』チーフデザイナー
竹原一嘉氏
グラフィック担当。地道に馬を育てる、育成派。穏やかな顔をして、勝負どころでは、大胆な駆け引きをうってくる。

電撃PS チギラー
競馬SLGに精通。競馬は血統だと思っている。独特の配合理論を持つも勝負運には常に見放されている。

電撃D たもつ
競馬歴はメンバー中最も長い。本来は馬券派。SLGやボードゲームにもかなり精通している。

電撃た：結局、1勝もできず。
電撃チ：私は最終レースをマグレで勝てただけです。
電撃た：優勝は64,000万円で山森さん、2位はレースを一番勝った竹原さんで54,000万円、3位は電撃たで28,000万円、ビリが電撃チで25,000万円でした。

圧勝!

最後に勝者から一言。
山森："運"だけでは勝てない、戦略性の高いボードゲームに仕上がっていますので、ぜひプレイしてみてください（笑）。
（文中、敬称略）

開発スタッフがこっそり教えてくれた もう1つの「うまぽりぃ」

おじゃま連打でゲーム性が変わる!?

今回の対決で本領発揮した、おじゃまルール。相手の調教を失敗させたり、レースで自分の馬の応援ができる、と各々のボタンの連打で特訓。特にレースの連打はアクションゲームのような緊張感がある。このほかにも、いくつか追加ルールはあるので、いずれ発表する予定だ。

チェック 牧場経営的ボードゲーム うまぽりぃ の体験版を収録 ▶ CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D26は11月15日発売予定（定価980円）

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

■本ソフトは振動のみ対応です。
アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK™ 対応

and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

恐れるべきは闇か、それとも目に見えぬ人の心か

物語を生きるRPG

™
©SACNOTH/SNK 1999

巨大な廃墟にも似たネメトン修道院に足を踏み入れたクーデルカ・イアサント。最初に彼女が出会ったのは、
粗野な青年エドワード・プランケットだった。「ベニスの商人」の一節を借りて彼は言う。「憎けりゃ殺す、それが人間ってものじゃないのかね?」
乾いた心の軋む音が、漆黒の闇の中に響いて、消える。

12月16日発売予定／4枚組／予価6,800円（税別）

SQUARE

MILLENNIUM

▶スクウェア ミレニアム◀

2000.1.29

お客様各位

平成11年11月

「スクウェア ミレニアム」開催日延期のお知らせとお詫び

お客様の皆様においては、日頃より弊社に多大なるご愛顧を賜り、また弊社ゲーム製品をご愛用いただき、厚く御礼申し上げます。

弊社の次世代ゲームコンテンツの発表の場として、1999年11月23日(火)に開催を予定しておりました「スクウェア ミレニアム」ですが、誠に勝手ながら開催日を2000年1月29日(土)に延期させていただくこととなりました。ここにご報告させていただくと共に、皆様に深くお詫び申し上げます。

ご来場いただく皆様に、より多くの感動と興奮をお届けするための、より完成度の高い充実したプライベートショーにするための延期でございます。何卒ご容赦いただきますよう、お願い申し上げます。

今世紀最後の年、2000年の幕開けを飾るにふさわしい内容でお送りする「スクウェア ミレニアム」に、どうぞご期待ください。

株式会社スクウェア
代表取締役社長 武市 智行

スクウェア ミレニアム 参加者募集要項

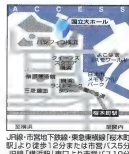
開催日 2000年1月29日(土)
開催場所 横浜みなとみらい「パシフィコ横浜」国立大ホール
参加人数 10,000名様
※ご応募多数の場合は抽選となります。なお、抽選結果はチケットの発送をもってかえさせていただきます。
※チケット1枚につき1名様の入場可能。
ご注意 小学3年生以下の方は、当日に保護者の方の同伴がなければ入場できません。
参加料 無料
参加方法 事前登録申し込み制(全席指定)

お申し込み方法 「官製ハガキ」に必要事項をご記入の上、郵送してください。
必要事項/A:郵便番号とご住所、B:お名前、C:年齢、D:性別、E:電話番号、F:ご職業(学生の方は学年)、G:保護者の方のお名前(小学3年生以下の方のみ)
〒104-8689 東京都 京橋郵便局留
「スクウェア事務局」宛
お申し込み締め切り 1999年11月30日(火) 当日消印有効
なお、すでにご応募いただいた方は、再度お申し込みいただく必要はありません。

[お問い合わせ先] スクウェア事務局 TEL:03-3544-5960 FAX:03-5565-8381

JR線・市営地下鉄線・東急東横線「桜木町駅」より徒歩12分または市営バス5分
JR線「横浜駅」東口より市営バス10分

株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー ホームページ http://www.square.co.jp/

SQUARESOFT

電撃PSはRPGの味方です
RPG NEXT GENERATION 第3弾
新作攻略
RPGファン必読の超特集
ドラゴンクエストVII
ヴァルキリープロファイル
クロノ・クロス
レジェンド オブ ドラグーン
リトルプリンセス
ネオリュード 刻まれた紋章
ククロセアトロ 悠久の鐘
Lunatic Dawn Odyssey
PANDORA MAX SERIES Vol.1 ドラゴンナイツ・グロリアス
アークザラッドIII
クロノ・トリガー
アランドラ2
テューンプリズム
西遊記
トルネコの大冒険2
かえるの絵本
シルオール
イラスト／

『DQVII』転職大辞典!!

新システム満載!! さらに奥深くなった転職システムを詳細紹介!!

前作『DQVI』でも人気の高かった転職システムが、『DQVII』でも登場することが判明したぞ! 今回は、新職業や新システムが採用され、さらに完成度が高まった転職システムを詳しく紹介していくぞ!!

ドラゴンクエストVII
エデンの戦士たち

12/29 RPG	▶¥7,800(CD2枚組)▶エニックス
	▶MC(ブロック数未定)

マリベル こんな職業に向いている?
オテンバなマリベルは、やはり格闘が得意な武闘家や、攻撃呪文が得意な魔法使いがお似合い? もう少し色気があれば、踊り子もいいけど…。

主人公 こんな職業に向いている?
優しくておとなしい性格の主人公は回復役の僧侶がいいかも。あとは、吟遊詩人や羊飼いといった職業にも向いているかな。なんか平和かも。

キーファ こんな職業に向いている?
やはり王子さまということで、戦士がいちばん似合っている。自己顕示欲が強そうなので、案外笑わせ師でもいいかもね。

※この記事内のイラストは編集部で独自に制作したイメージイラストで、実際のゲームとは異なります。

転職システム基礎講座

転職を極めるにはまずシステムを理解すべし!!

転職を極めるには、転職がどんなものなのかを理解することが大事。そんなわけで、復習の意味も含めて、転職システムに関する基本的な内容を勉強してみよう。

転職の基本　職業を変えて特定の能力を上げよう!

転職とは、もちろんキャラの職業を変えるシステムのこと。過去のシリーズでは『Ⅲ』や『Ⅵ』で採用され、ユーザーからの人気も高いシステムだ。各職業に転職すると、職業名が変わるだけでなく、特定のパラメータが上がったり、ある特別な能力が備わったりする。また逆に職業によって下がる能力などもあり、冒険の状況によって、どの職業に転職するか考えどころだった。転職をうまく活用すると、戦闘や冒険を有利に進めることができるぞ。

職業ごとに特定能力がアップ

▲▼転職前の主人公は「漁師の息子」。ためしに「戦士」に転職してみると力や攻撃力などがアップ。

転職辞典
各職業には特技が設定されている

各職業には特定の能力値が高いという特徴があるだけではなく、「ドラゴン斬り」や「忍び足」といった職業ごとの特技も持っている。特技はその職業で経験を積むほど、強力で便利な特技を覚えていくぞ。

▶特技を覚えれば、戦闘がグンと楽になるぞ。

転職の利点　上手に転職してスーパーキャラを目指せ!!

転職の便利なところは、ある職業で特技や呪文を覚えた場合、ほかの職業に転職後も使えることだ。また、戦士でHPを上げた後、魔法使いに転職すれば、HPが高い魔法使いができるなど、その職業の弱点を補える。転職を上手に利用すれば、弱点のないキャラを作れるのだ。

◀無職より、転職したほうが絶対お得。

主な転職例

主人公（漁師の息子）

転職➡ 戦士：ここでさらに最大HPや力、攻撃力を上げておく。肉弾戦では敵なし。
転職➡ 僧侶：賢さが上がり、さらに回復系呪文を覚える。最大HPはそんなに下がらない。
転職➡ 武闘家：最大HPや素早さを上げる。強くなるにつれて会心の一撃も出やすくなる。
→ 肉弾戦が超強力で回復も可能な戦士が完成!

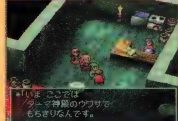
転職➡ 船乗り：ここで最大HPや守備力を上げる。この職業はほかの能力も高いので便利。
転職➡ 僧侶：さらに回復系呪文も覚えれば、呪文では無敵。賢さもメチャ高くなる。
転職➡ 魔法使い：まずは攻撃系や補助系の呪文を覚える。同時にMPと賢さも上がる。
→ 攻撃、回復呪文が使えて、HP、守備力も高い

転職のしかたでこんなに違う主人公に!!

◀この人の言うとおり、職業は極めたほうがお得。

▶職業によって特技を覚えたり、楽しいこと満載。

転職するには　どこかに存在するという　ダーマ神殿を探せ!!

今回の転職も、『DQ』シリーズではおなじみとなった「ダーマ神殿」ですることになる。ただし、ゲームのスタート地点となる小さな島に神殿は存在しない。転職をしたければ、早くダーマ神殿のある場所を探す必要があるぞ。

◀むむむ、この町はどこにあるのでしょうか？　早く転職したい!

転職辞典
過去のシリーズで転職できた職業は？

過去のシリーズにも登場した転職システム。『Ⅶ』の職業を紹介する前に、復習の意味を込めて過去のシリーズで転職できた職業をちょっと振り返ってみよう。

- 戦士
- 武闘家
- 僧侶
- 魔法使い
- 踊り子
- 盗賊
- 遊び人
- 商人
- 魔物使い
- バトルマスター
- 魔法戦士
- パラディン
- 賢者
- レンジャー
- スーパースター
- 勇者
- はぐれメタル
- ドラゴン

ちなみに過去のシリーズのダーマ神殿はこんな感じ

▲『Ⅲ』で初登場のダーマ神殿。大きいわりに宿屋しかない。

▼『Ⅵ』では、武器屋やルイーダの店などがあり便利に。

職業選択キーワード
今回の転職では職業を極めると、転職してもその職業の特徴を持ったままのキャラになるらしい。とすると、武闘家をマスターして戦士に転職すれば、攻撃力が高いうえに、会心の一撃が出やすいキャラができるのかも!?　そんなキャラがいたら、序盤だけでなく後半まで使えそう。

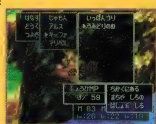
転職大辞典2

基本職大紹介!!

新職業も登場!! それぞれの職業の魅力を紹介!!

転職というからには職業を知らないと始まらない。まずは、最初に転職できる基本職を、特徴や特技などと一緒に紹介していこう。もちろん、新職業もバッチリ紹介しているぞ。

全部で10種類 最初から選べる基本職とは？

プレイヤーは最初からすべての職業に転職できるわけではない。ダーマ神殿に行って転職できるのは、基本職と呼ばれる10種類の職業だけだ。基本職に転職するのに特別な条件はなく、誰でも転職できる。まずは、これらの基本職に転職してキャラを育てていこう。ここでは、『VII』から新しく加わった4種類を含めた、全10種類の基本職を紹介していくぞ。ちなみに、『III』や『VI』でいた遊び人や商人などはなくなった模様。

▲新職業で覚える特技には、今までのシリーズにはなかったものが多いぞ。

転職辞典
基本職へ転職するための条件とは

基本職に転職する"特別"な条件はない。しかし、転職している写真を見てみると、どれもレベルが20以上。もしかすると、転職する最低条件はレベル20以上じゃなきゃダメってこと？

▼この写真の主人公もピッタリレベル20だしね。

シリーズでおなじみの基本職

戦士
戦闘はおまかせ!! の直接攻撃のスペシャリスト

力や攻撃力など直接攻撃に役立つ能力が高い職業。「しっぷう突き」「ドラゴン斬り」などの特技を覚え、転職すれば、戦闘の中心的存在になるはず。

▶戦士は装備できる武器や防具も多くて、強い職業だ。

特徴
- 最大HPが高い
- 力と攻撃力が高い
- 剣を使った特技を覚える
- 賢さが低く、呪文攻撃に弱い

武闘家
体1つで戦闘をこなす格闘術のプロ

力やHPは戦士ほどではないが、素早さが高く、会心の一撃が出やすい職業。特技は「正拳突き」や「まわし蹴り」など。武器を装備しなくても強い。

▶戦闘で会心の一撃がひんぱんに出るのはうれしい。

特徴
- 戦士につぐ攻撃力
- 会心の一撃が出やすい
- 素早さのパラメータが高い
- 武器がなくても攻撃力が高い

魔法使い
攻撃&補助系呪文は、この職業におまかせ

賢さや最大MPなどが高いが、逆に力や守備力などが低い職業。攻撃系から補助系まで、多くの呪文を覚えてくれる。

▶攻撃呪文がとても役に立つ。早めに転職したい。

特徴
- 攻撃&補助系呪文を覚える
- 賢さが高く、呪文攻撃には強い
- 力やHP、守備力が低くなる
- 直接攻撃に弱い

僧侶
回復ならこの職業。パーティに1人は欲しい

回復系呪文の専門家。ほかの職業に比べて高いのは賢さだけだが、攻撃力があまり下がらないので、肉弾戦もOK。回復系呪文以外にも、「バギ」系の攻撃呪文も覚える。

特徴
- 回復系呪文を覚える
- 魔法使いより力が下がらない
- 賢さが高く、呪文攻撃に強い
- 肉弾戦もこなす

踊り子
踊りで味方を助け、敵モンスターをほんろう

その名のとおり、「さそう踊り」や「メダパニダンス」など、踊りを得意とする職業。転職すると、素早さやかっこよさがアップ。

▶素早さが高いので、敵の攻撃をかわしやすい。

特徴
- 素早さとかっこよさが高い
- 敵の攻撃をかわしやすい
- 踊りの特技を覚える
- 肉弾戦は不得意

盗賊
ダンジョン探索やアイテム集めはまかせて

戦闘中、敵からアイテムを盗むこともある。自分の居場所がわかる「フローミ」や、敵の出現率が低くなる「忍び足」などを覚える。

▶アイテムを盗めるのがグー。貴重なものも盗める!?

特徴
- 素早さが高い
- 敵からアイテムを盗める
- 素早さ以外の能力は低い
- 冒険中、役に立つ特技が多い

職業選択キーワード

転職と切っても切れない関係にあるのが、仲間を入れ替えするルイーダの店と馬車。やはり今回も登場するのか気になるところ。ただ、以前行ったインタビューで堀井氏は、「仲間が多いと各キャラを転職させるの大変だから、今回はあまり仲間になるキャラは多くないですよ」と語っていた。となると、今回は登場しない？

KEYWORD

『DQVII』で初登場の新職業!!

吟遊詩人

魅惑の歌声でパーティを援護する

その歌声で敵を眠らせたり、眠った味方を起こしたりする特技を覚える吟遊詩人。踊り子と人気を分けそうだ。転職すると、賢さやかっこよさが高くなる。逆に最大HPや攻撃力が低くなりそうだけど…。

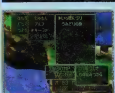
▲敵を眠らせる「ゆりかごの歌」。寝ているスキに攻撃だ。

特徴
- ●歌で戦闘に参加
- ●賢さとかっこよさが高い
- ●歌には全体効果があるものがある
- ●直接攻撃には弱い？

こんな特技が使えるぞ

ゆりかごの歌	美しい歌声で敵グループを眠りに誘う。敵が多いときには、まとめて眠らせよう。
目覚めの歌	敵のラリホーなどで眠らされた仲間を、起こす特技。もちろん敵を起こすことはないぞ。

船乗り

海の上だけでなく、陸の上でも役に立つ

▲『VI』であった商人の特技「穴掘り」と似てる。

全体的な能力値が高く、そのなかでも守備力と最大HPが群を抜いて高い職業。「一本釣り」という、水上で便利な特技を覚える。基本的な能力が高いので、陸上でも役立つことは間違いないだろう。

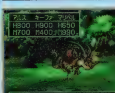
特徴
- ●全体的に能力が高い
- ●身の守りと最大HPがとても高い
- ●水系の攻撃に強い
- ●これといった弱点がない？

こんな特技が使えるぞ

一本釣り	水上でのみ使用可能。釣りをして海底に落ちているアイテムやお金を見つける。
海鳥の目	海鳥を使って、自分たちのいる場所から一番近い町や城の方向を知る。

羊飼い

ホントに役に立つの？……謎の多い職業

平均的な能力を持つ職業。いつも羊と一緒に行動しているらしい。ホイミ程度の簡単な回復呪文を覚えられるけど、すごく役に立つとは思えない。何か秘密でも？

▲レベルが上がるほど、たくさんの羊を集められるのかな？

特徴
- ●低い能力がなく平均的な能力
- ●簡単な回復呪文を覚える
- ●羊と一緒に行動。羊を使った特技を覚える

こんな特技が使えるぞ

ウールガード	いつも一緒にいる羊を呼び寄せ、その毛で吹雪系の攻撃をガードする特技。

笑わせ師

お笑いの力は世界共通。遊び人より役に立つ？

▶敵から受けたダメージを……。

▲このセリフで無効にする。さすが。

全能力が低く、前作の遊び人と似ている。が、特技が役に立ちそうなので、案外使えるかも。それに戦闘中に遊ぶことはなさそうだしね。

特徴
- ●かっこよさが高い
- ●笑いで敵をほんろうする
- ●回復役にも使える？
- ●育てるといいことがあるかも

こんな特技が使えるぞ

一発ギャグ	敵にギャグを言う特技。敵の笑いのツボに入れば、笑い転げて攻撃してこなくなる。
ボケ	敵からダメージを受けても、「なんちゃって」のひとことで無効にするスゴイ特技。

転職だけじゃダメ？ 職業レベルを上げて特技を極めろ!!

職業にはキャラ自体のレベル以外に、各職業にも熟練度のようなパラメータが存在する（以下職業レベル）。特技は、この職業レベルが上がったときに覚えることができるのだ。職業レベルには何段階かあり、その職業で経験を積めば上がっていく仕組みだ。戦士の場合だと、見習い→修行中……と上がっていき、一番上の段階まで上がるとその職業を極めたことになる。この職業レベルは転職しても戻されることはなく、また その職業に戻れば、転職前のレベルから続けられる。

◀職業レベルが上がると同時に、特技を覚えることができる。

◀職業レベルはステータスの職業名の下に表示される。

▶職業レベルが上がると、こんなメッセージが出る？

『VII』における職業レベルと特技の関係（例：武闘家）

前作『VI』の武闘家の場合だと、職業レベル1「まきわり」になると「あしばらい」の特技を覚えた。今回の職業と特技の関係もほとんど同じで、経験に従って特技を覚えていくぞ。

	職業レベル	覚える特技
1	まきわり	あしばらい
2	しろおび	まわしげり
3	しょだん	かまいたち
4	くろおび	みかわしきゃく
5	しはんだい	せいけんづき
6	しはん	きゅうしょづき
7	めんきょかいでん	ともえなげ
8	かくとうおう	ばくれつけん

転職辞典
仲間との会話で何がわかる？

今回の『VII』では、フィールドや、戦闘中に仲間同士で会話ができる。そうすると、気になるのが職業によって話す内容が違うかどうか。笑わせ師と会話するとギャグとか言ったりして。

▶会話では冒険のヒントになることも言ってくれるらしい。

職業選択キーワード

今回の新職業で気になるのが「羊飼い」。「笑わせ師」は『VI』などの「遊び人」っぽいのでわかるけど、「羊飼い」はどんなふうに役に立つのかまったく不明。いつも羊と一緒ということだけど、能力も低そうだし、寒さ対策以外役に立つのか？ まぁ、「羊を数える」的な感じで敵を眠らせることはできそうだが……。ただ、新登場の職業なのだから、極めれば何かしらのすごい能力を覚えたりするのでは。

転職大辞典……3

転職システム大活用!!

基本職を極めた後は、上級職へと転職するべし！

職業は基本職だけではない。『VI』にもあったように今回も上級職がある。さらにモンスターにも転職可能だ。ほかにも、強力な特技を覚えられる新システムなど、今回判明した新事実をドドーンと紹介するぞ！

基本職を極めて上級職へ転職せよ！

特定の条件がなく、ダーマ神殿に行けば誰でも転職できる基本職と違って、一定の条件がそろわないと転職できないのが上級職。条件は、ほとんどの場合が特定の基本職を極めるというものだ。上級職の利点は、弱点が少ないうえに、基本職よりも強力な特技を覚えること。現在判明している上級職は3種類。ここではそれらの上級職を、条件となっている基本職とともに紹介するぞ。

現在判明している上級職

魔法戦士

直接攻撃も呪文攻撃にも強い、ゲーム後半の戦闘のかなめ

戦士＋魔法使い

力が強い戦士と賢さが高い魔法使い、両方の特徴を受け継いでいる職業。呪文の力を剣技に応用した特技を覚えていく。

特徴
- 最大HPと力が強い
- 最大MPと賢さが高い
- 呪文攻撃と直接攻撃に強い
- 呪文攻撃が効きにくい敵にも強い

▲どんなタイプの敵にも効きそうな特技。

こんな特技が使えるぞ

特技	説明
火炎斬り	剣に火の魔法を込めて攻撃する技。直接攻撃が効かない敵にも有効。
稲妻斬り	剣に稲妻の力を込めて攻撃する技。通常の攻撃力に稲妻の力も加わる。

バトルマスター

武器も使えて、素手でも強い！ 直接攻撃は最強!!

戦士＋武闘家

戦士と武闘家を極めると転職可能。素早く、力や最大HPも高い。また、会心の一撃も出やすく、直接攻撃をさせたら最強。

特徴
- 素早さ、力、最大HPが高い
- 会心の一撃が出やすい
- 賢さは低い
- 呪文攻撃には弱い

▲強いうえに2回攻撃ができるなんてスゴイ。

こんな特技が使えるぞ

特技	説明
岩石落とし	力まかせに大きな岩を敵にぶつける。敵全体に有効。
はやぶさ斬り	1回の攻撃力は少し弱くなるが、2回連続で攻撃できる特技。

賢者

呪文なら何でもOK。魔法のスペシャリスト

賢さがとても高く、素早さも高い賢者。この職業でレベルを上げていけば、さらに強力な呪文を覚えるうえに、使用MPが少なくなるという効果もある。

特徴
- 賢さと素早さ、最大MPが高い
- 呪文の使用MPが減る
- 呪文攻撃には強い
- 直接攻撃には弱め

▲呪文ならおまかせのスペシャリスト。

こんな特技が使えるぞ

特技	説明
さらに強力な呪文を覚える	敵グループを一撃死させる「ザラキ」や、仲間全体を回復する「ベホマラー」などを覚えるぞ。

勇者

やっぱり 勇者にも転職できるらしい

？＋？

やはり『DQ』といえば勇者。転職条件は不明だが、今回もどうやら転職することは可能なようだ。前作の『VI』では、特定の上級職を極めると転職可能になったが、今回はいったいどういう条件になるのかな？

特徴
- すべての能力が高い（はず）
- 弱点がない（はず）
- なんかスゴイ（はず）
- 転職できるとうれしい（はず）

▲簡単に転職できるとは思えないが…。

転職辞典

ほかの上級職はどうなる!?電撃大予想

現在は3種類（勇者を除く）しか公表されていない上級職。当然ながら、もっと多くの職業があるはず。しかも、新しい基本職が加わったことで、新上級職も存在するはず。そこで、ここでは勝手にその上級職を予想したぞ。

海賊
これは自信あり。この職業のための船乗りでは？

動物のお医者さん
動物を救う素晴らしい職業。ゲームでは意味なしか。

怪談師
ごめんなさい。なんか、牧伸二とかそういう人。

スマップ!?
歌って踊れて、笑いもとれる。カリスマ性バッチリ。

職業選択キーワード

上級職には前作にあった、パラディン（僧侶＋武闘家）は登場するはず。ただ、『VII』では登場しない基本職が条件のものはなくなるかもね。まぁ、スーパースター（遊び人＋踊り子）は、笑わせ師を代役にすればOKだけど、レンジャー（商人＋魔物使い＋盗賊）は、さすがに無理そう。

▲[illegible]

職歴システムで新特技を修得しよう!!

職歴システム

せっかくいろいろな職業があるのに、上級職になるためだけにしか使えないのはもったいない。と、思っている人はご安心を。『VII』では転職すると、それまでの職業の経験を生かした特技を覚えることができるのだ。どんな特技が覚えられるかを、ここで紹介していくぞ。

主人公 → 転職 → **戦士** まずは普通に職業のレベルを上げる。当然、ここでは普通の特技だけ。 → 転職 → **踊り子** 通常覚える特技に加え、戦士の経験を生かして「つるぎの舞い」を覚えられる。 → 転職 → **羊飼い** さらに転職を重ねると、踊り子の経験を生かして「羊のダンス」を覚える。 → **職業の経験を組み合わせていろいろな技を覚える**

◀職業の経歴により特技を覚えるということは、人によって違った技を覚える？

職歴システムで覚える主な技

武闘家＋船乗りの職歴で 水面蹴り

武闘家の体術と海に強い船乗りの経験を生かした特技。鋭い蹴りを水面ギリギリの高さに放ち、ダメージを与えるうえに、敵を転ばせ動けなくする。陸地でも使用できる。

◀敵を転ばして動けなくするだけでも使えるのに、ダメージまで与えられる。

転職辞典
転職しなおしたばかりのときは能力が低い？

職業をある程度経験して、違う職業に転職して、またもとの職業に戻った場合、はじめは「勘が鈍って」いるという。これがどういう効果があるのかは不明だが、とてもリアルなシステムだよね。

◀経験は残っているものの、すぐには本調子が出ないのかな？

踊り子＋羊飼いの職歴で 羊のダンス

いつも羊と一緒に行動している羊使いと、踊り子の能力がミックスした特技。「タラッタ　ラッタラッタ　ひつじのダンス～」と歌うということ以外、どういう効果があるか不明。

◀いったいどんな効果があるのか。やはり羊が出てきて一緒に踊るのか？

戦士＋盗賊の職歴で ぬすっと斬り

戦士と盗賊の経験を積むことで覚えることができる。攻撃でダメージを与えるうえに、敵からアイテムまで盗んでしまう一石二鳥な特技。同じ攻撃するなら、この技を選ばない手はない。

◀当然、盗むのを失敗することもあるが、ダメージが与えられるのでOK。

戦士＋踊り子の職歴で つるぎの舞い

その名のとおり、踊りながら武器で攻撃する特技。素早い動きで、何回も攻撃できる便利な技だ。回数に制限があるのか、ランダムで決まるのかは不明。かなり使える技。

◀弱い敵がたくさん出現したときには、この技があればすぐに倒せるはず。

僧侶＋吟遊詩人の職歴で やすらぎの歌

回復役の僧侶と歌が得意な吟遊詩人を経験していると、覚えることのできる特技。この歌を歌うと、仲間全員のHPが回復する。ベホマラーを覚えていないときは重宝するはず。

◀回復系の特技があると、ダンジョン探索や長旅に出るときは便利だよね。

転職辞典
モンスターにも上級職がある!?

なんと、モンスターにも上級職があるらしい。スライムとゴールドマンの経験を積むと、ゴールデンスライムに転職できたりする？

新事実発覚!! モンスターの"心"をゲットしてモンスターに転職しよう

『VII』の転職はひと味違う！なんと、モンスターにも転職ができるようになったのだ。前作の『VI』でも、悟りの書を手に入れればドラゴンとはぐれメタルには転職できた。しかし、今回はかなりの数のモンスターに転職が可能なのだ。気になる転職方法は、戦闘でモンスターがまれに落とす、"心"を入手し、ダーマ神殿に持っていくだけ。

▲モンスターに転職したら、そのモンスターの特徴を受け継ぐ。特技もあるのかな？

職業選択キーワード やはり、モンスターに転職できると聞いて、一番気になるのが姿が変わるかどうかでしょう。堀井氏のインタビュー時に聞いたら「それは、プレイしてのお楽しみです」と、上手に逃げられてしまった。でも、もし姿が変わらないなら「変わりません」というはずでは？　ノーコメントということは、姿が変わる可能性が高いのでは？　とにらんでます。う～ん、でも転職してただ姿が変わるだけではおもしろくないので、何かまだいろいろ秘密がありそうで楽しみです。

RPG NEXT GENERATION 第3弾
新作紹介
ヴァルキリープロファイル
戦乙女（ヴァルキリー）と冒険するニューフェイス9人を大公開!
期待のファンタジーRPG『ヴァルキリープロファイル』。今回は新キャラ紹介に加えて、初公開のフィールド画面をもとに、新たに判明したシステム部分を検証。さらには初回限定生産リミテッドボックスの中身もご案内!!
ジェイル
●剣士
●人間／20歳
男装して騎士団に所属する女性剣士。女である事実は隠していないが、名前は偽っている。凛とした態度と、間違ったことには決して妥協しない厳しい性格をもつ。
洵（ジュン）
●侍
●人間／21歳
倭国出身の若者で、我流の剣技による二刀流の達人でもある。両眼を患っている妹を溺愛し、彼女の眼を治療するための薬を求めて諸国放浪の旅に出る。彼にとって妹はすべてであり、己を捨ててでも守るに値する存在だが…。
カシェル
●重戦士（冒険者）
●人間／24歳
趣味と実益を兼ねて大陸各地を渡り歩く若者。本人は冒険者と名乗っているが、実際のところ放浪者にすぎず、はたから見ればただの厄介者。とある人物への対抗心から武器に大剣を用いて振りまわす困った男でもあるが、心中密かに理想を追う熱い心を持っている。
Should Deny The Divine Destiny of The Destinies
ヴァルキリープロファイル
VALKYRIE PROFILE
蘇芳（スオウ）
●侍
●人間／25歳
紅に染めた甲冑と鬼の面で全身を包むサムライ。彼の鎧は敵の返り血で朱に染まっており、敵からは冷酷な殺人鬼のように見られている。仮面の下にはポーカーフェイスの美しい素顔が隠されている。
ヴァルキリープロファイル
12|9 RPG
▶¥6,800(CD2枚組 限定版¥9,800) ▶エニックス
▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)

侍から魔術師、不死者まで多彩な仲間たち

ヴァルキリーが"狩る"魂は人間のものだけではない

ヴァルキリーは死を迎えた者の魂を仲間にし、彼らとパーティを組んで冒険する。これまで紹介してきた仲間キャラはすべて人間だったが、今回新たに人間以外の者も仲間になることが判明した。下で紹介している夢瑠やブラムスがそれで、彼らは人魚やヴァンパイアといった亜人種だが、死後ヴァルキリーと出会い、ともに冒険することになる。また、ロキのように、神族でありながら仲間になるキャラも存在し、そのバリエーションは実に多彩だ。なお、これらのキャラクターは全員が最初からヴァルキリーに協力的だとは限らない。それぞれの意思や複雑な事情を持つ彼らを説得し、現世への未練を断ち切ってやらなければならないのだ。

	道具使用	道具合成	パーティー	特技
装備	神界転送	ステータス	環境設定	データ処理

ヴァルキリー			アリューゼ		
LV	12		LV	10	
DME	4600	4600	DME	6000	6000
EXP	0		EXP	0	
After	0		After	0	
メルティーナ			レザード・ヴァレス		
CT	0		CT	0	
LV	7		LV	11	
DME	1800	1800	DME	2400	2400
EXP	0		EXP	0	
After	0		After	0	

プレイ時間 0:20:00　マテリアルパワー 0

Chapter 1 Period 2/16 START ご休息に入ります

◀最初は女神ヴァルキリー[illegible]をもつキャラ[illegible]が[illegible]を経て仲間にできるようになる。

メルティーナ

●宮廷魔術師
●人間／23歳

若くして宮廷魔術師にまでのし上がった天才肌の女性。地上での魔術研究に限界を感じており、さらなる研究のために神界に行くことを望んでいる。性格は厳しく、弱い者や弱いふりをする者を嫌っている。

バドラック

●弓闘士（盗賊）
●人間／40歳

ギルドに所属せず、単独で勝手気ままに活動する盗賊。単身で動くだけあって腕は確か。しかし善人悪人問わず食い物にしてきたため敵も多い男である。酒と女に弱く、それを用いた罠で復讐を狙っている者も多いと噂されるのだが…。

夢瑠（ユメル）

●魔術師　●人魚／16歳

人魚族の少女。倭人の血を受け継いでおり、人間の姿に変身することもできる。人間世界と隔絶した環境で生まれ育ったために人見知りが激しいが、本来は快活な性格をしている。

ロキ

●クラス不明
●神族／人間換算で16歳

神界で対立するヴァン神族とアース神族のハーフとして生まれた少年。両者から存在をうとまれていたが、オーディンがアース神族の王となったときに身柄を保護されて現在に至る。屈託のない表情が魅力的な少年でもある。

ブラムス

●クラス不明
●ヴァンパイア／年齢不明

不死者を統べるヴァンパイア族の王であり、主神オーディンとも過去に何度か戦った経歴を持つ。運命を司る三女神の1人、シルメリアを人質にしている。

剣士／魔術師以外のクラス？

以前紹介したキャラクターはすべて剣士か魔術師だったが、上のバドラックのように飛び道具を使うキャラもいることが今回判明した。彼らの攻撃力は剣士と魔術師の中間ほどに位置し、連続攻撃を得意とする者が多い。また、ブラムスのように格闘系と思われるキャラクターも存在する。実際の戦闘ではキャラの特性を考慮して、攻守ともに優れたパーティ編成を行う必要がありそうだ。

▲剣士のような接近戦の必要がなく、遠距離攻撃に優れる弓闘士や銃士もいる。

ヴァルキリーを取り巻く者たちとの出会いの方法も判明！

オーディンの命を受けて地上に降りた戦乙女のなすべきことは？

プレイヤーキャラであるヴァルキリーに与えられた役目は、地上で死者の魂を選別し、それを育てて神界に送ること。神界で同時進行している戦争に勝利することが目的だ。しかし、実はこの冒険は、ヴァルキリーの「自分探しの旅」でもある。彼女は過去の記憶を持っていない。画面に表示される「封印値」のパラメータが気になるが…

運命を司る三女神の1人。正式名はレナス・ヴァルキュリア。オーディンの命を受けて地上に降臨。魂を狩って神界に送る任務に従事する。人間の少女プラチナと浅からぬ因縁があるらしいが、詳細は不明。

ヴァルキリー

▶画面下の「封印値」とは？ヴァル

主神オーディン

神界のアース神族の長であり、ヴァルキリーの主人でもあるオーディン。彼の指令によってヴァルキリーは地上に降りることになる。フレイはオーディンに付き従う女神で、ゲーム中では彼とヴァルキリーの間の連絡役となる。

女神フレイ

プラチナ

貧困にあえぐ村に生まれた少女。身売りされる直前に幼なじみのルシオとともに逃げるが、逃避行の途中で命を落とす。ヴァルキリーと容姿が酷似しており、何らかの関係があるらしい。

CHECK POINT ヴァルキリーとプラチナの接点とは何か？

プラチナはゲーム冒頭のプロローグで死亡するため、のちに仲間になるかどうかは不明。しかし実際のプレイ中にヴァルキリーは何度かプラチナの生まれた村を訪れることになる。単なる似た者同士という以外の接点が隠されていると考えるのが妥当か？

▶プロローグの一部。この直後、外に出たプラチナは鈴蘭の毒で死亡する。その後の消息は不明。

◀数年後（？）と思われる地上を舞台にヴァルキリーが冒険。その途中でプラチナの家も訪れるのだ。

CHECK POINT フレイの言葉が示す意味とは？

ゲームスタート直後、フレイと共に地上に降臨したヴァルキリー。右はその直後のシーンだ。ここで山河を眺めるヴァルキリーに、フレイは「懐かしい？」と問いかける。この質問はヴァルキリーが以前地上にいたことを匂わせるが。なぜ神族である彼女が以前地上にいたのか、その真相は不明。おそらく、ここにストーリーの核心やプラチナとの関係が隠されていると思われる。この点は今後も要チェックだろう。

▲神界ヴァルハラにて、オーディンから命令を受けたヴァルキリーは、フレイとともにミッドガルドと呼ばれる地上へ降りてくる。ここでフレイによって地上での具体的な行動の説明が行われる。これが、ゲーム上のチュートリアルの役割も果たしているのだ。

まだまだほかにもたくさんの仲間が登場！

レザードヴァレス

神界と地上界をつなぐ研究に従事する魔術師であり、屍霊術士（ネクロマンサー）でもある。冷酷残忍な性格で、最初はヴァルキリーと敵対しているが、死亡後に仲間になる。

アリューゼ

幼い頃から命のやり取りを教え込まれた熟練の傭兵であり、その戦いぶりは勇猛果敢。ヴァルキリーの正体に関わる謎を秘めた重要キャラの１人。

グレイ

全身鎧（フルプレート）を身にまとった戦士。過去にある理由から仲間を殺したことがあり、そのためかつての仲間から捜索・追跡を受けている。性格は無愛想で寡黙。外見からはわからないが、年齢は20代。

ロレンタ

地上界で魔術学院の院長を務める38歳の女性。自身も優れた魔術師で指導力に富み、過去に何人かの弟子を持っていた。そのうちの１人がメルティーナである。

ガノッサ

老練な魔術師であると同時に、軍事大国ヴィルノアの作戦参謀でもある。その性格は冷酷非情にして残忍。最初は敵として登場するが、のちに仲間に加わる。

CHECK POINT ヴァルキリーが死者の魂を見つけて仲間にする手順とは？

今回、システム面で明らかになったのはフィールド上でのヴァルキリーの冒険の進め方。以下では彼女がどのように地上世界を旅し、仲間の魂を得ていくかを紹介しよう。

① フィールドを移動する

ヴァルキリーは、フィールド画面の上空を飛んで移動する。画面の右下にはワールドマップが表示されており、村や町がある場所には赤いマークがついている。このマーク上でボタンを押すことで、その村や町に降下して中に入ることができるのだ。なお、このフィールド画面では、戦闘のエンカウントが発生しないため、じっくりと飛び回ることができる。

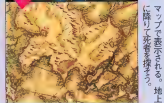
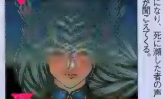
▲最初から自由に飛行できるが、序盤で降りることのできる範囲は限られている。

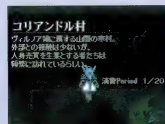
② 耳をすませて死者の声を聞く

フィールドを移動中に「精神集中」というコマンドを実行すると、下の画面に切り替わり、死を迎えようとしている者の声が音声として聞こえてくる。これを手がかりにして、ヴァルキリーは仲間となる魂を探しに行くのだ。

◀漠然と飛行していても魂は見つからない。まず「精神集中」のコマンドを選択。

◀すると画面が顔のアップになり、死に瀕した者の声が聞こえてくる。

◀その後、死者の居場所がマップで表示される。地上に降りて死者を探そう。

③ 町などに降りて仲間を探す

地上のマップに降りると、画面がサイドビューに切り替わり、その町や村の中に入ることができる。ここで村人たちに話を聞いて情報を収集。仲間のもとへたどり着くことになる。

▲町や村の説明が表示された画面でボタンを押すと、急降下してその場所に入る。町や村の中では下の画面に切り替わる。

▲中に入ったら情報を収集したりダンジョンに入ったりして、仲間の魂を探すのだ。

初回限定生産リミテッドボックスの中身も決定！

通常パッケージと同時に限定発売されるリミテッドボックス(¥9,800）は、
●レリーフ蓋付き特製懐中時計
●フルカラービジュアルブック
●A3サイズ2000年カレンダー
の３品が同梱される。いずれもレア物なので、欲しい人は予約に走れ!!

◀▼表に白鳥のような紋章、裏にヴァルキリーの横顔がレリーフとして施された懐中時計だ。

ファン必携!!

もう1人の自分に出会う旅へ!!

CHRONO CROSS クロノ・クロス

発売直前の今回は『クロス』の世界を支える大きな3つの魅力を徹底紹介！マスターロムをプレイした最新リポートもあるのでそちらもお見逃しなく!!

クロノ・クロス

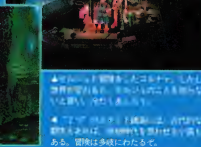
11/18 RPG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶スクウェア ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

パラレルワールド Parallel World 冒険の舞台は2つの"並行世界"

WORLD MAP

主人公セルジュは、〝2つ″のエルニド諸島を舞台に冒険を繰り広げていく。1つは、自分が住んでいたエルニド。もう1つは、見た目は似ているが、キャラの生き方などを含め、微妙に違うもう1つのエルニドだ。2つの世界では、まったく別の生き方をしている同じキャラも登場し、お互いの存在に影響を与えたりしながら、壮大なストーリーが展開していく。まさにパラレルワールドならではの世界が広がっているのだ。

▲[illegible]

◀[illegible]ある。冒険は多岐にわたるぞ。

CLOSE UP! パラレルワールドだから起こるさまざまな展開

「もし、あのときこうしていれば、今はまったく違う人生を歩めたのではないか？」。そして、「違う人生を歩んでいるもう1人の自分に会えたら？」。『クロス』ではその「もし」が、多数のキャラやイベントが交錯していく形で展開していく。ここでは、プレイヤーが体験することになる2つの並行世界での物語の一部を紹介する。

もう1人の自分に出会う

▲[illegible]もう1人の[illegible]との衝撃的な出会い。

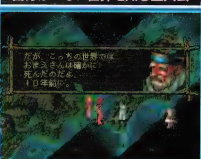
違う人生を歩むキャラクター

▶[illegible]世界でのファルガ。もう1つの世界では前向[illegible]

◀セルジュの生まれ故郷・アルニ村の村長であるラディウス。もう1つの世界では隠居した元・騎士なのだ。

自分がいない世界を知る主人公

▲[illegible]

イベント&キャラクター Event & Character

数多くのキャラと無数のイベントが"クロス"する!!

「クロス」には、個性的なキャラと多彩なイベントが多数登場し出会い別れ、戦いといったドラマチックなストーリーが織られていく。物語自体の大きな流れは1つだが、フリーのイベントが多数あり、どの選択肢を選ぶか、誰を仲間にするかといったことでまったく違う物語になるのだ。

仲間になるキャラやイベントは変化する!

40人以上のパーティキャラと、多数のイベントは、1回のプレイですべて出会えるわけではない。本編の途中で発生する選択肢によって、仲間になるキャラとイベントがまったく違ってくるのだ。また、キャラとイベントは、1回のプレイですべて発生するわけではなく、何度かプレイしないと発生しないものも多数あり、そのボリュームはかなりのものだぞ。

▲[illegible]イベントが、プレイヤー[illegible]

▲敵側にも強烈な存在感を持つキャラが登場し、ストーリーを盛り上げる。

Aルート
Bルート
選ぶルートによって仲間になるキャラやイベントが違う

主人公・セルジュと冒険をともにするパーティキャラは40人以上!!

本編でプレイヤーを助け、ともに戦ってくれるパーティキャラとの出会いは、『クロス』の大きな魅力の1つ。個性あふれるキャラは、それぞれの世界で悩みや夢を持って生きている。種族も多彩で人間はもちろん、亜人種やペット的な動物、謎の生命体まで登場する。またパーティキャラは、それぞれ固有の技を持ち、仲間にすれば戦闘で大活躍してくれる。プレイヤーはそんなキャラたちと出会い、壮大なストーリーをつむいでいくぞ。

▲セルジュのピンチに、突然現れた少女・キッド。かなり男勝り!?

▲情熱的なダンサー・ミキは、何か悩みを持っているようだが…?

宇宙人も!?

▲キャラの中には宇宙人も！　仲[illegible]行けるのかな!?

ストーリーを盛り上げる多彩なイベントが目白押し!

パーティキャラを含め、多数の登場人物が織りなすイベントは数も内容も実に充実。プレイヤーが誰を仲間にするかでイベント時のリアクションや展開が違ってくるのだ。これにより、「このキャラは敵のあいつと関係が深いから、イベントに連れていけば…」といった、パーティキャラを選択する楽しさを生み出すことに成功している。

▲涙あり、笑いありの数々のイベントがキミを待っているぞ！

出会い

▲[illegible]。龍族は絶滅したはずなのだが…。

戦い

▲[illegible]勝利を導くのだ!!

CLOSE UP! 『トリガー』に関係のあるキャラも登場!

前作『トリガー』の20年後という設定になっている『クロス』。パーティキャラの中には、『トリガー』のキャラと関係のある者もいるのだ。ルッカは『トリガー』から引き続き登場するらしく、リーアはエイラの面影を感じさせる。2人ともストーリーに深く関わってくるのは間違いないはずなので『トリガー』ファンは要チェック。

エイラと似てるけど?

『トリガー』で大活躍したエイラと雰囲気が似てるリーア。エイラとどんな関係があるのかな？

ルッカも登場する!?

『クロス』では、孤児たちを育てるかたわら発明に打ち込んでいるというルッカ。パーティキャラかどうかは不明だが、自慢の近代兵器を使って戦う勇姿は、ぜひ見てみたいところ。

リーア

CLOSE UP! ストーリーのカギを握る"凍てついた炎"とは!?

炎と氷という相反するものを併せ持つ伝説の至宝・「凍てついた炎」。エルニドでは、宝と呼ばれてはいるものの、人を滅ぼす恐ろしいものだともいわれている。これをめぐって争いも起きるほどなのだが、実際に見た人はごく少数のようだ。

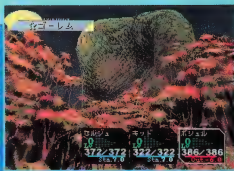
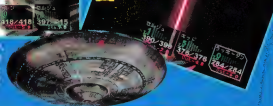
▲イシトが所属する軍も、「凍てついた炎」を追っているらしい。

▲人間に利益をもたらすのか、それとも害を与えるものなのかはいまだに謎。

セルジュを襲う!! "凍てついた炎"が

★召喚エレメント★

人智を超えた力を呼び出し 敵を攻撃する魔法

召喚エレメントは持っていても、ある一定の条件を満たさないと発動できない。その条件とは、フィールドエフェクトを1色の属性で染めること。この条件を満たすと、染めた色に対応した属性の召喚エレメントが使えるのだ。発動条件は厳しいが、そのぶん威力も抜群なのだ！。まさに究極のエレメントといえそうだ。

フィールドエフェクト 戦闘フィールドに属性がある

すべての戦闘フィールドには属性があり、これは敵味方関係なくエレメントを発動することで変化していく。この属性を"フィールドエフェクト"と呼び、エレメントやキャラの能力に影響を与える。画面左上のゲージに最新3回分のエレメントの属性が表示され、例えば、白のエレメント2回使えば2つのゲージが白に染まる。このときに白のエレメントを唱えると、白がないときよりも威力が上がるのだ。

考察1 エレメントの威力や能力に影響する

各キャラには、それぞれ固有の属性＝先天属性が設定されていて、フィールドエフェクトの影響を受ける。例えば先天属性が白のセルジュの場合、フィールドエフェクトの白の割合が大きくなればなるほど、セルジュの能力がアップ。さらにそれによって、白のエレメントの威力も上がる。いかに自分に有利な属性にするかがポイントだ。

考察2 フィールドエフェクトを利用した戦略

フィールドエフェクトは特に、ボス戦で重要になる。敵にも先天属性があるので、赤の敵と戦う場合は、赤に強い青のエレメントを多く配置しておく必要がある。青のエレメントを連続して使えば、通常より大きいダメージを与えられるのはもちろん、フィールドを青く染めることで敵の得意な赤の攻撃の威力も下げられる。さらに相手の能力自体も下がるので、とても有利に戦闘を進められる。「クロス」では、ボス戦でも一回"逃げる"ことができるので、必ず先天属性をチェックしておこう。

マスターロムを入手!

『クロス』プレイリポート 戦闘がスピーディになった

発売直前ということで、ここでは入手したマスターロムを実際にプレイして得た感触をお届けするぞ！「聖剣伝説」に続いて体験版をプレイした人は、戦闘前の読み込みの長さが気になったかもしれない。しかし、マスター版の読み込み時間は体験版よりも格段に速くなっていて、スムーズに戦闘ができるようになっていた。若干戦闘システムがわかりにくいとか、フィールドマップを走っているときの移動速度が遅いのが気になるといった不満点もあるものの、総じて快適にプレイできるように仕上がっている。また、グラフィックも最高の出来で、ムービーはもちろん、通常の背景まで緻密に書き込まれているのも印象深かった。

次号からいよいよ 攻略開始!!

ドラグーン変身時の戦闘法&能力が判明!

THE LEGEND OF DRAGOON
レジェンドオブドラグーン

期待の超大作RPG「LOD」。今回は緊張感あふれる戦闘とドラマチックなストーリーをピックアップして紹介しよう！新キャラクターも要チェック!!

シェーナを狙って戦火を巻き起こすその真意とは?

Lloid
ロイド

年齢：推定28歳
性別：男性
身長：181cm

レジェンド オブ ドラグーン

12/2 RPG	▶¥6,800(CD4枚組) ▶SCEI ▶MC(1ブロック)、PS(9ブロック)、AC(DS対応)

魅力的なキャラクターが多数登場する「ＬＯＤ」。その中でも特に異彩を放っているのが左で紹介しているロイドだ。実はこの男こそが、以前に「フードの男」として紹介したキャラクターの真の姿。目の覚めるような銀髪と整った顔立ちを持つロイドは、物語の冒頭でシェーナをさらう敵キャラクターとして登場するが、あるときを境に凄腕の剣士の姿でダートたちの前に現れる。失われた太古の知識、そして帝国軍がシェーナを狙う理由……、多くをその胸に秘め、戦乱の裏に暗躍するロイドの真意とは？　そして謎に包まれたこの男の真の姿とは…？

▶サンドラ帝国によるシェーナ誘拐では、皇帝ドウエルの手足として暗躍し、指示を伝える。

▼太古の秘宝を求め、ダートたちの行く手に立ちはだかる。いったい何を企んでいるのか？

KEY WORD …………「船」の存在が明らかに

クイーン・フューリー号は、物語の途中から登場し、ダートたちが乗り込むことになる巨大な船。すなわちダートたちの旅は、広大な海を越えて続いていくのだ。海上では、幽霊船との遭遇といったユニークなイベントも数多く用意されている。

クイーン・フューリー号

ドラグーンの力を解放し、パワーアップ!!

DRAGOON CHANGE

ドラグーンに変身できるキャラクターには、攻撃を決めることでチャージされていく「SPゲージ」が用意されており、これが満タンになれば、ドラグーンへの変身が可能に。変身中は攻撃力、防御力などあらゆる戦闘能力が向上する。

アディショナルでSPをためる

▲敵に攻撃を決めることでSPゲージが溜まっていく。　▲アディショナルを最後まで決めてSP値を稼ごう。

▲ドラグーンに変身すれば、攻撃力や防御力などの戦闘能力がアップ。さらに、ドラグーン魔法も使用可能になる。

■ドラグーン変身

ドラグーンアディショナル 変身後の通常攻撃

このゲームの特徴である連続攻撃の「アディショナル」も、ドラグーン状態では威力倍増！　変身前のアディショナルとはゲージの形こそ異なるが、ボタン入力のタイミングによって攻撃回数が決定される点は同じだ。技の威力はもちろん、攻撃時のエフェクトもド派手なものになっている。

新たなゲージが出現

◀回転するゲージが真上にきた瞬間を狙ってボタンを入力する。

◀ドラグーンアディショナルは、タイミングよくボタンを入力。回数に応じて攻撃が発動する。

▲発動時のボタン入力を確実に決めれば、常に安定したダメージを与えられる。

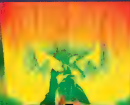
▼画面の表示でジャストのタイミングを確認できる。

パーフェクトで威力アップ!

ボタンの入力タイミングが完璧なら画面に「パーフェクト」の文字が表示され、敵に与えるダメージがアップ。

▲普通にドラグーンアディショナルを決めた場合とパーフェクトでは、これだけ違う。

ドラグーン魔法 属性に応じた魔法で強力な攻撃

イクスプロージョン(ダート)

赤眼竜のドラグーンであるダートのドラグーン魔法は、火の属性を持つ。写真のイクスプロージョンは、その名の通り敵全体に火属性のダメージを与える攻撃魔法だ。

ドラグーンに変身したキャラクターは、その属性に固有のさまざまな魔法を発動させることができる。MPを消費して繰り出すこれらの魔法は、例えば攻撃時には、ドラグーンアディショナルよりもはるかに大きなダメージを与えることが可能。ただし、同じ属性を持つ敵に対しては効果が低い。もちろん、攻撃だけでなく、回復や戦闘補助の魔法もある。使いこなして戦闘を有利に進めよう。

◀魔法なら敵全体への攻撃も可能だ。

▼攻撃だけではなく、回復や戦闘補助の魔法も充実。

NEW CHARACTER

ダートとは旧知の老格闘家

ハッシェル

年齢：70歳　性別：男性
身長：183cm

娘を探して旅を続ける途中、放浪中だったダートと知り合う。珍しい武術である竜樹式（るじゅしき）を体得しており、年齢からは想像もできないほどの戦闘力を持つ。

ムーンライト(シェーナ)

戦闘時は補助に回ることが多いシェーナ。治癒の能力に長けており、使用する魔法も回復系のものが多い。写真の魔法は、蘇生とHP回復、さらにステータス異常を治す便利なもの。

EVENTS

物語を紡いでいく、心躍るイベント群

ここからはＤＩＳＣＩに収められているイベントをピックアップして追跡。さらわれたシェーナを追いかけて旅に出たダートは、運命に導かれるままにセルディオの戦乱に巻き込まれていく。ドラグーンの力に目覚めたとき、ダートの旅は意外な方向へ……。

序盤でのイベント

フィールドではサインに注目

フィールドの移動時には、敵の接近やイベントを知らせるサインが表示される。リアルタイムでの[illegible]

▶[illegible]

▶サインに応じて特定のボタンを入力。反射神経が必要とされることも。

シェーナの奪還

旅の途中、故郷セレスを襲った悲劇を耳にしたダート。急いで戻ってみるとセレスはサンドラ帝国軍の襲撃で焼き払われ、妹同然に育ったシェーナもまたサンドラ兵の手でヘルライナ牢獄に囚われていた。シェーナを奪還すべく、単身ヘルライナに乗り込んだダートは、獄中でバージルの騎士・ラヴィッツに出会い、行動をともにすることに。

無事にシェーナとの再会を果たし、ヘルライナから脱出しようとするダートたち。だが、行く手にはヘルライナの獄長、フリューゲルが待ち受けていた。

▲残虐な獄長フリューゲル。この戦いは負けられない！

脱出を目前にフリューゲルと対決！

バージルの騎士ラヴィッツとの出会い

▲ここから行動をともにする心強い味方、ラヴィッツとの出会い。

◀ヘルライナ牢獄での懐かしい再会。流れた歳月にどことなくぎこちない２人だが…。

バージル守備～ダートの覚醒

なんとか脱出に成功したダートたち。しかしセレス方面への街道はサンドラ兵によって封鎖されていた。アルバート王への報告を急ぐラヴィッツに同行し、ダートたちはバージル公国へと向かう。そこでダートはバージルを守るべく戦うことを決意。はたして、この戦いの行方は……？

▲サンドラの夜襲。バージルを守備すべく、ダートとラヴィッツは戦う。

ギガント族との死闘

サンドラ側の切り札、ギガント族のコンゴールが持つ圧倒的なパワーに押し切られ、ダートは絶体絶命の危機に。そこに現れたのは、かつてダートの命を救ったロゼ。ドラグーンの姿で現れた彼女は、ダートに「目覚めなさい」と告げる。

▲ダートとラヴィッツ、２人がかりで善戦するも、力及ばず…。

ドラグーンの力に覚醒!!

◀ロゼの手助けによってドラグーンの力に覚醒するダート。身につけていた父の形見の石こそが、ドラグーンの証だった。

ドラゴンとの対決

戦局にドラゴンを投入してきたサンドラ帝国に対して、バージルはダートが持つドラグーンの力で応戦することを決断する。ここでダートが対決するドラゴンこそ、冒頭でダートの命を奪いかけた、緑眼竜フェルブランドである。鮮明によみがえる恐怖を抑え、竜の巣へと向かうダートたち。巣の奥で待ち受けていたのは、まさしく因縁のフェルブランドであったが、その横にはラヴィッツの父を裏切り、命を奪ったグラハムの姿が…。

▼ラヴィッツが追い求めていた、父の仇・グラハム。だが、そこにはダートと同じドラグーンの姿が…。

◀ドラグーン同士の戦い。フェルブランドも手強いが、その主であるグラハムはそれ以上の強さを誇る。

NEW CHARACTER
バージルの王にしてラヴィッツの親友

アルバート

年齢：26歳
性別：男性
身長：175cm

セルディオ王国の正当継承者だが、ドウエル派との衝突により国が分断し、若くしてバージルの王となる。ラヴィッツの若主であると同時に良き友でもある。槍術の腕は確か。

KEY WORD ……………… この世界における竜(ドラゴン)について

かつて人間とともに戦ったドラゴン族。彼らは魔力の相互関係によって7段階に分類され、魔力の強さは眼球の数で決定される。ドラゴン族は今なお健在だが、本来なら人間同士の戦いであるはずのセルディオ争乱において、ドラゴンはなぜサンドラに荷担しているのだろうか。

眼球の数が多いほど強大な力を秘めている…

▲ドラゴンの強さを決めるのは眼球の数。眼球が多い個体ほど、強力な魔力を持つ。

スターダストを集めよう!

世界のあちこち(特に町の中)に散らばる「スターダスト」と呼ばれる石は、集めることで願いがかなうという言い伝えを持つ。どこにスターダストが落ちているかは、実際に調べてみるまでわからない。だが、集めた個数に応じてごほうびがあるので、あたりかまわず調べてでも集める価値はある。

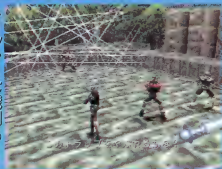
▲貴重なアイテムや強力な武器を手に入れることができるかも。

パズルとトラップだらけの神殿

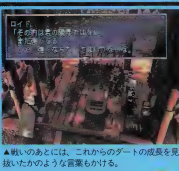
▼爆弾や針金をはじめとする多彩なトラップ。

宝箱を開ければ罵詈雑言、難解な仕掛けと意地の悪いトラップが満載の神殿に到着したダートたち。この神殿の奥には、さまざまなトラップを得意とする盗賊ドレイクが待ち受ける。彼のトラップは戦闘においても一級品で、これまでの敵とは一線を画した、戦術重視の戦いが要求される。

▶苦労して宝箱にたどりついたのに、中身を開けると痛烈な罵詈雑言。バリエーションも豊富だ。

トリッキーな戦闘も

ロイドとの出会い

陰でセルディオ争乱の糸を引き、シェーナ誘拐にも荷担するフードの男・ロイド。謎に包まれたこの男とダートたちの出会いは、とある都市での闘技場。銀髪の剣士として一躍名を馳せたロイドは、ダートとの決勝戦においても、その強さを確かめるかのように余裕の戦いぶりを見せる。

▼ダートの攻撃を見事にかわす、優雅ささえ感じさせる戦いぶり。

▲戦いのあとには、これからのダートの成長を見抜いたかのような言葉もかける。

バージル陥落、そして…

ダートたちがドラゴンの討伐に向かっている間に、バージルはサンドラ帝国軍によって陥落させられてしまう。幽閉されたというアルバート王を求め、ダートたちはヘルライナへ。だが、そこにもロイドの影が……。

ロイドは何を企むのか?

◀ロイドはアルバートが持つ秘宝・月の宝玉を手に入れ、忽然と消え去る。

▲ドウエルとロイドの会話。はたしてロイドの真の目的とは…?

NEW CHARACTER 元気いっぱいの押しかけ仲間

メル

年齢:16歳
性別:女性
身長:154cm

むりやり仲間に!

発売直前！ 必見の情報が満載!!

リトルプリンセス マール王国の人形姫2

リトルプリンセス
マール王国の人形姫2

11/25 RPG	▶¥5,800 ▶日本一ソフトウェア ▶MC(1ブロック)

今回は、第四幕のイメージイラスト&ストーリーダイジェスト、そしてついに登場することが明らかになった「マージョリー一家」の情報など、最新のネタ満載でお届けするぞ。発売が待ちきれないキミには、超必見の4ページ！ しっかりチェックしよう。

前作『マール』から14年後、コルネットの娘クルルの「王子さま探し」の冒険を描いた『リトプリ』。クルルやクレアなどの個性的なキャラたちが繰り広げる"愛と友情"あふれるストーリー、初心者にも優しいゲームバランスなど、誰でも手軽に楽しむことができるファンタジーRPGなのだ。

チェロ

▲前作に比べシステムやグラフィックもパワーアップ。より遊びやすくなったぞ。
◀涙あり、笑いありの名（迷）シーンの連続！ プレイのときに、ハンカチは必須!?

CHECK おまけも充実！

遊び心もいっぱいの『リトプリ』。発生したイベントや、出会ったモンスター（人物）を記録する「日記」&「観察ノート」といったおまけ要素もある。メニュー画面で、いつでも見られるぞ。

クルル日記

観察ノート

▲◀データがあれば、タイトル画面の「おまけ」でも見られる（※1）。

BATTLE クルルを助けてくれる4人の仲間たち!!

クレアとランディ以外に、チェロとソニアがクルルの仲間として戦ってくれることが判明！ ここでは、彼らの華麗な（？）剣さばきや、とくしゅ技などを紹介していこう。

◀素早く敵に飛びかかり、手にした剣を一閃！ ドラゴンも怖くない？

◀このとくしゅ技は、仲間の物理・魔法防御力をアップする。

チェロ

◀最初から持っている人形はなんと「古代兵器」。強力な雷で攻撃。

▶女性とは思えない、力強い剣の一撃だ。

▲ジオ将軍直伝の「秘技・無影斬」。敵全体にダメージを与えるぞ。

ソニア

▶バラを投げてポーズを決めたあと、敵に突進する強力な技だ。

◀クレアの通常攻撃は、なんと銃！ あのエトワールの娘だけあるよね。血は争えない？

▼クレアのとくしゅ技の1つ。無垢な微笑みで、敵を混乱させる。

クレア

ランディ

▲▶雷をまとって敵に突進していく「ビーストセイヴァー」などの突進系のとくしゅ技を持っている。

 ※1）「おまけ」では、一度見たミュージカルイベントも見ることができます。

ソニアとランディのツーショット♥

第四幕
「おてんば姫の旅立ち」

1 クルル、呼び出される

何度もお城を抜け出したため、前王妃ジークリンデに呼び出されたクルル。大目玉と思いきや、ジークリンデは「世界を見たい」というクルルの願いに大賛成！　そして、ブルーキャットにいる大賢者に手紙を持っていってほしいと頼むのだった。

◀前王妃とはいえ、孫には優しい「おばあさま」なのだ。

2 初めての船出

ランディとソニア、そして内緒で連れて来たクレアと、船に乗ってブルーキャットを目指すクルル。だが航海の途中、ビッグボボという巨大魚が船を襲った！

▶初めての海に心躍らせるクルル。ここまでは平和だったのだが…。

3 巨大魚のハラの中

なんとかビッグボボを追い払った一行だが、戦っているうちにクレアがビッグボボに飲み込まれてしまった！　そこでクルルたちは、ビックボボの体内へと侵入し、なんとかクレアを救い出すのだった……。

▶クルルの助けを信じて待っていたクレア。2人の固い友情の勝利！

4 大賢者の塔

トラブルはあったものの、ブルーキャットへとたどり着いたクルルたち。まずはクレアと2人で大賢者の塔へ向かうことに。その途中、チェロが現れ「ネコに気をつけろ」と謎の言葉を……。

▲大賢者ポリャンスキーことポーリン（笑）に、招待状を渡して初仕事完了！　これでクルルも一人前？

5 誘拐事件！…そしてランディの過去

街に戻ると、なんと船がすべて消えてしまっていた！　帰ることのできない一行は、好意で招かれた家で、この街で起こっている「神隠し事件」の話を聞かされる。果たしてその真相は……!?

▶ランディやソニアの過去が明らかになる第四幕。ミュージカルイベントの主役もランディ＆ソニアなのだ♥

CHARACTER キャラクター

ハチャメチャ4人組 マージョリー一家が登場!

当然、予想していた人も多いと思うけど、あの「マージョリー一家」が、『リトプリ』にも登場することが判明!ここでは、彼女たちのプロフィールを改めて紹介するとともに、メンバー構成がそっくりな「アクージョ一家」との関係にも注目してみたぞ。それにしても、この4人組が登場するということは、かなりハチャメチャな冒険になるのは違いないね(笑)。

マージョリー一家って?

前作『マール王国の人形姫』で、主人公コルネットの敵役だった魔女4人組。コルネットの冒険は、美少年が大好きなマージョリーによって石にされ、さらに連れ去られたフェルディナンド王子を助け出すために始まった。とはいえ、悪役に徹しきれない、その大ボケぶりに、意外にファンが多かった。

◀相変わらず、自信に満ちあふれたマージョリー。ボケぶりも同じ?

▲アクージョ一家たちとの関係も、非常に気になるところだ。

▲とりあえず、クルルに敵意を持っていないようだ。

マージョリー

美少年好きの魔女

自称・20歳(推定?百歳)の魔女のオバサン(笑)で、マージョリー一家の当主。古代文明が栄えていた頃から生きていて、その魔力は世界一を誇る。ただ、肝心なところで大ボケをかますため、あまり凄そうに見えない。アクージョとは犬猿の仲らしく、ひと騒動起こりそうな予感が……。

犬猿の仲? アクージョ

▲アクージョの目的は、マージョリーの持つ「シャドウofビューティー」。し烈な争奪戦になる?

▶貫禄を感じさせるマージョリー。でも、いつまで続くのかな(笑)。

ガオ

根性魔法ですべて解決!

3バカトリオの1人で、素手でドラゴンを倒すほどの実力を持つ格闘家。気力と体力だけで"なんとか"する「根性魔法」の使い手でもある(笑)。おおざっぱな性格で、細かいことはあまり気にしない。ランランのことは、同じ武術を極めるライバルであり、敵とは思っていないらしい。

仲よし? ランラン

▲一方、ランランのほうも、ガオのことを「ガオりん」と呼ぶ。この2人、実は仲がいいのでは……?

◀男勝りで細かいことが嫌いなガオは、クロウディアとは反りが合わないようだ。

クルルの情報コーナー リトプリver. 第6回

ついに『リトプリ』の発売まであと2週間! う〜ん、あたしもワクワクしてきちゃった♥ さてさて、ここでちょっとお知らせだよ。実はDPSから『リトプリ』の本が発売される予定なんだって。詳しい内容、発売日なんかはわかり次第お知らせするので待っててね。

◀▲あたしやクレアのだ〜い冒険物語が楽しめちゃう『リトプリ』。みんな、絶対に遊んでね。

1 イラスト

今回は3点のイラストハガキを紹介。次はマージョリー一家なんかでもOKだよ!

▲大分県 出光銀太郎さん:そう! あたしは元気な女の子なんだから♥

▼北海道 海斗涼さん:ちょっとランディにしては格好よすぎるかな?

▲宮城県 月琴獅子さん:じゃあ、がんばってクリアしてね。応援してるよ。

クロウディア
やっぱりナルシスト

似た者？ フォンフォン

3バカトリオの1人で、背中に漆黒の翼を持つ魔女。剣の腕は一流で、その光速の剣は嵐を呼ぶといわれている。極度のナルシストで、美しくないもの、美しくないことを許せない性格だ。フォンフォンとは同族だが、飛ぶことを捨てた彼をあまりよく思っていないらしい。

▲クロウディアにとって、フォンフォンは"美しくないもの"なのか？
▶自分で"美しき"と言ってしまうあたりがナルシスト。そういう所は、やっぱりフォンフォンといい勝負だろう。

ミャオ
ペッタンコ脱出？

ライバル？ ニャンニャン

3バカトリオの1人で、見かけはまるっきりお子様体型の魔女。ミャオ自身も、ペチャパイをか〜なり気にしている。中身のほうも、わがまま&お気楽と、精神年齢がかなり低い。だが、その魔力はかなりのもので、ドラゴンを召喚することもできるほど。ニャンニャンとは同族で、なにかにつけてライバル視してきたようだ。

▶やっぱりお子様なミャオ。"セクシー"になる日は来るのか？

◀ミャオに胸が大きくなる薬を渡すアクージョ。その狙いは？

ニャンコ
一家のマスコット？

見た目はネコそのものだが、人の言葉を話すことができる使い魔。雑用からザコ敵までこなす、一家のなんでも係といえる存在だ。

▲アクージョ一家のニャンシーと同様、その一生懸命さは、とっても微笑ましい。

CHECK こんなイベントもある！

クルルたちにも負けないほど、超個性的なマージョリー一家。彼女たちがメインとなるイベント（さらにミュージカルイベントもある！）は、たくさん用意されている。ここで、その一部を特別に紹介しよう。

▲ニャンコ&ニャンシーによるミュージカルイベントのようだ。
▶3バカトリオのミュージカルイベント。決戦の前っぽい雰囲気？

▶どうやら、ミャオをバカにしたために、ペットのポボに食べられてしまったらしい（笑）。

◀▼ガオは第四幕のビッグポボの体内で初登場。なぜ、こんなところに？

2 D26情報

11月15日発売の電撃プレイステーションD26で『リトプリ』の連載もついに最終回！　なんか、あっと言う間だったよね〜。さて、今回ミュージアムに収録されているのは、『リトプリ』のオープニングムービーなんだって。トトカルチョ号の発進シーンなんかも見られるんだよ。ゲットだね❤

3 プレゼント

『リトプリ』とこの情報コーナーを応援してくれているみんなに、今回は『リトプリ』のソフトとポストカードをプレゼントするよ！

ポストカード（12月ver.）

10名

3名

『リトルプリンセス』

▲11月25日に発売される『リトプリ』を3名のみんなに！　お小遣いが寂しい人はチャレンジしよう。
◀おなじみカレンダー付きポストカード。今回は12月バージョンだよ。

4 ハガキ募集

このコーナーでは、みんなからのステキなイラストハガキを大募集中！　『リトプリ』に登場するキャラなら誰でもOKなので、バンバン送ってね。それと左のプレゼントに応募する人は「住所・氏名・年齢・職業・欲しいプレゼント」を必ず明記することを忘れないように。あて先は、イラストハガキもプレゼントも下の住所まで。待ってるよ❤

あて先
〒101-8305
(株)メディアワークス
DPS「クルルの情報コーナー」係

キャラクターを導いて謎を解くリーディングRPG第3弾!!

Neorude 刻まれた紋章

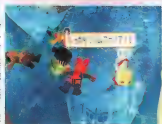
独特な操作システムとストーリーで好評を博したRPG『ネオリュード』第3弾が登場！今回はパワーアップしたシステムと、気になる序盤のストーリーを大紹介するぞ!!

ネオリュード　刻まれた紋章

12月(予) RPG	▶¥5,800　▶テクノソフト
	▶MC(1ブロック)、AC(DS非対応)、マウス対応

STORY

　原因不明の病気の子どもを連れて旅する主人公たち。ところが、突然の嵐にあい、乗っていた大陸船が墜落。そこでシィールという少女に出会い物語は始まる…。

▶なぜか全員無傷。迷宮を探索して脱出の糸口をつかもう。

赤い瞳の青年
ユグドラシル

道具屋の不思議少女
シィール

SYSTEM

カーソルを操作してキャラに指示を出す「リーディングシステム」

　画面上に表示されている矢印を操作して、調べたい場所などを指示すると主人公たちが指定されたものに対して行動を起すのだ。

▲怪しい場所はマーカーが教えてくれるぞ。

パーティ分散を活用!

今作ではなんと、3人の主人公を分散して謎を解いていく場面もあるのだ！

キャラクターチェンジで反応も変化

▲▶謎を解くには操作するキャラをチェンジすることも重要。キャラによって反応も違ってくるぞ。

BATTLE

キャラが独自に判断して戦う「オートバトル」

　戦闘はキャラがＡＩによって独自に考え行動するオートバトル。非常にスピーディーで緊張感あふれるバトルが繰り広げられる。もちろんプレイヤーが指示を出すことも可能だ。

◀▲指示を出したいときはアイコンをクリック！　キャラによって「応援」などの特殊な行動が用意されているほか、強力な必殺技も存在するぞ!!

大空を駆る女空賊
リムファイア

大陸船墜落!?　そしてユグドラシルの冒険の始まり——

六花の迷宮

物語は、大陸船の墜落した六花の迷宮から始まる。自分の店で売る物を探しに迷宮を訪れたシィールは、倒れているユグドラシルを発見！　意識を取り戻したユグドラシルはシィールの協力で、大陸船の船長リムファイアを助け、2人とともにいなくなった4人の子どもたちを捜し始める。1人、2人と子どもを見つけ、そして……。

●はぐれた子どもたちを捜し出そう

ここでの目的は、迷宮に散らばってしまった4人の子どもたちを見つけ出すこと。迷宮を奥へ、奥へと進んで行けば子どもたちを発見できるはずだ。

▶迷宮で見つけた爆弾を使って道を切り開け。

ここで分散!　シィール1人でがんばる!

シィール1人しか通れない穴を抜けて、迷宮の奥へ。ここで初めてパーティを分散することになる。早く子どもを見つけて仲間と合流しよう。

▶この石像が道を開くカギのようだが……。

迷宮に消えた4人

ユグドラシルが連れている4人の子どもたち。なぜ一緒にいるのかは不明だが、物語に大きく絡んでくることは間違いなし。

バイス　クロム　アベル　ディア

分散システムとは？

パーティを分散すれば、別々の場所にある装置を同時に動かしたり、1人しか通れない橋を順番に渡ることもできる。頭を働かせよう。

残りの2人で戦闘

1人で行動

◀▲手分けをして仕掛けを解く。ただし、戦力ダウンで戦闘は不利になる。

モンスターを倒して最後の子どもを救出！

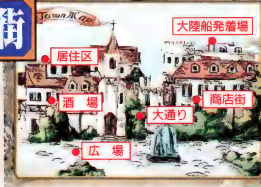
最後の子どもを発見！　と思いきや、怪物に囲まれ危険な状態に。急いで助けなければ!!

◀▲迷宮に登場したザコと比べて段違いに強力なモンスター。的確な指示を出して戦闘を乗り切ろう。

アルファーウの街

六花の迷宮から生還したユグドラシルたちは、しばらくアルファーウの街にあるシィールの家に居候することになる。街には冒険で役立つ情報を聞くことができる酒場などの施設がそろっているぞ。また、ここでは今後の展開につながる、さまざまなイベントが発生する。街だからといって気を抜かないように。

ラファーウの洞窟

アルファーウの街で、シィールの家に居候（いそうろう）するかわりに、子どもたちは庭掃除、ユグドラシルは医者を開業することになった。そこで、シィール、リムファイア、ユグドラシルの3人は治療に必要な薬草を手に入れるために、薬草が多く採れると言われているラファーウの洞窟に向かうのだが……。

●3種の薬草を探そう!

洞窟内へ足を踏み入れた一行は、入口付近で薬草を発見。まずはこの調子で貴重な薬草を集めていこう。ただし奥には強いモンスターも……。

▶途中、なぜか祭壇の上にある薬草を発見。

●ラファーウの洞窟も一筋縄ではいかないぞ!!

やはりこの洞窟にも仕掛けがいっぱい。地底湖を泳いだり、パズルを解いたりと大忙しだ。

◀▲3つのプレートを同時に踏まないと扉は開かない!?

●薬草＝怪物？

洞窟最深部で薬草の怪物を発見。見事退治に成功するが、激しい戦闘の影響で洞窟が崩れ落ちる!!

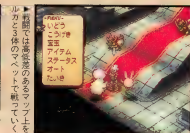
洞窟崩壊!!　そしてユグドラシルたちの運命は……

シナリオ監修に寺田憲史氏、キャラクターデザインに桜瀬琥姫さんと、豪華スタッフが話題のこの作品もいよいよ発売間近。そこで今回は、初公開のオープニングムービーとともに、このゲームの魅力をまとめて大紹介だ!!

ククロセアトロ 〜悠久の瞳〜	
12/2	▶¥5,800 ▶サンソフト
S・RPG	▶MC(1ブロック)、AC(DS非対応)

真紅の瞳を持ち、「マペット」と呼ばれる人形を操る一族「ククロセアトロ」。物語は、自分たちがその末裔であることを偶然知ったルカとエレナが旅立つところから始まる。ゲームは、高低差が設けられたマップを敵と戦っていくS・RPG。戦闘の合間のイベントシーンには美しいビジュアルも用意されているぞ。壮大な物語と奥深い戦闘、そして美しいビジュアルが融合されたこのゲームの魅力を紹介しよう！

▲ルカとエレナ、この仲の良い姉弟を中心にして物語は展開する。

▶戦闘では高低差のあるマップ上を、ルカと3体のマペットで戦っていく。

3 魅力的な登場人物たち

ゲームには、ルカとエレナの姉弟のほかにも多彩な人物が登場する。複雑な過去をもつ人物もいて、物語が進むにつれて意外な人間関係が発覚することも……。

オープニングムービー

オープニングは、歌手の渡辺みつきさんが歌う「Ambition」をバックにキャラが続々登場し、ウォーレスとの対決も描かれる。

3大ポイントを徹底紹介!

このゲームの魅力として、システム、ストーリー、キャラクターの3つが挙げられる。ここでは、それら3つを詳しく見ていこう。

▶移動は地図で場所を選ぶだけ。ムダを省いた、シンプルなシステムも魅力。

1 System システム

マペットの使いこなしがカギ

このゲームは基本的に、「イベント▶移動▶戦闘」というパターンのくり返しで物語が進行していく。特に戦闘は、ルカとマペットの連係がカギを握る、本格的なものになっているぞ。ここでは、その戦闘での勝利のカギを握る、このゲーム独自の要素「マペット」と、魔法について紹介するぞ。

マペットの変化

マペットは宝玉というアイテムによって、能力の違う150種類以上の形態に変化させることができるのだ。

▼ムスキューに紫色の宝玉を使うと、ムスムスに……。

▲白色の宝玉を使うとオトギに変化するぞ。

マペット図鑑
▼マペットの作り方がわかる機能も。

魔法属性

魔法はマペットのみが使える。魔法には属性があり、属性ごとに特徴のある魔法が豊富に用意されているぞ。

▲マペットごとに使える魔法の種類や数は異なる。

▶強力な魔法は、CGムービーで演出されるぞ。

2 Story ストーリー

戦乱に巻きこまれる幼き姉弟

かつて「女神戦争」と呼ばれた人間と破壊神の戦いがあったが、6人の英雄の活躍によってからくも人間が勝利する。その6人の中には「マペット」と呼ばれた人形を操る一族「ククロセアトロ」がいたという。そして今、再び世界に脅威が迫ったとき、ある幼い姉弟の宿命が動き出す…。

▶破壊神復活を企む者など、さまざまな人物が登場する。

▶ルカたちは、自分たちククロセアトロの秘密を探る。

EVENT PICK UP! ヴォーレスの凶刃の前にエレナ倒れる!!

ここで印象的なイベントのひとつを紹介しよう。……

RPG

Lunatic Dawn Odyssey ルナティックドーン オデッセイ

12/2
▶アートディンク
▶¥5,800
▶MC(7ブロック)

今度の『ルナティックドーン』は自由なだけじゃない!? 冒険者としての人生に秘められた、壮大な物語がキミを待っているのだ!

1人の冒険者となり、ファンタジー世界での人生を楽しもう!

「ルナティックドーン」は、1人の冒険者としてファンタジー世界に生きるということ以外、決まったストーリーや最終目標のない、自由度の高さが魅力のRPG。プレイヤーは宝物の配送や護衛、ダンジョン探索などの依頼をこなしながら、自分だけの物語を作り上げていくのだ!

▶最初に性別を決めたら、育ての親からの質問に答えて自分の分身を作ろう。

◀途中、知り合ったほかの冒険者とパーティを組んで、一緒に冒険をすることも可能だ。

CHECK 結果次第でキミの人生が変わる「依頼」!

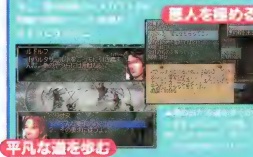
悪人を極める

平凡な道を歩む

依頼連鎖の流れ

最初の依頼

まさかの失敗!

成功

さらに依頼が!

▲▶仕事に成功すると、キミの実力を見込まれて、新しい依頼を頼まれることもある。逆に失敗すると犯罪者として追われるハメに…。

『L.D.O.』歩き方ガイドその1 彼と彼女の冒険人生

2人の冒険者を例にとって、ゲームのおおまかな流れを紹介。もちろんこれらも数ある生き方の1つ。さらに波乱万丈な人生を歩もう!

CASE[1] 平凡に生きるのも人生

大陸の北にあるシェノン島から、世界一の冒険者になるために旅に出たんだけど、訓練ってけっこう大変なんだよね。お金かかるし。それより今は、結婚して平和な家庭を築きたいなと。家も購入済み。

ヘリオスさん(♂)

○月×日晴れ

借金取り立ての依頼を済ませ、酒場で一杯やっていたら美人発見! パーティに誘ったら見事に断られた。朝までヤケ酒。

▲借金の取り立ては相手が逆ギレして乱闘騒ぎに。

○月○日くもり

今日は彼女とダンジョン探索。怪物をガンガン倒して頼れる男をアピールだ! このあと、彼女を自分の自宅に招待して……その先は秘密。

○月△日くもり

占いの館に行って恋占い。どうやら隣の街に俺のことを好きな娘がいるらしい。宅配の依頼があったのでついでに訪ねてみたら、一緒に冒険してくれるっていう女の子を発見! やったぜ!!

CASE[2] 悪いことに手を染めるのも人生

何年か前に家を出たんだけど、理由は忘れた。職業は盗賊。アタシも最初は生きるために盗みをしてたんだけど、なんか簡単に成功するんで、今じゃこれだけで生活してるよ。あ、人殺しはやらないわ。

ルナさん(♀)

×月×日晴れ

今日、アタシとしたことが盗みに失敗して、指名手配されちゃったわ。街に入ると警備兵が追ってくるから超最悪。別の街に逃げたら、そこで怪しいオヤジから闇の組織に誘われたわ。

◀逮捕されるとそれで人生は一巻の終わりよ!

×月○日雨

さっそく「悪の館」で依頼を受けたわ。「宝石を盗んでこい」だって。アタシの手にかかればこんな依頼楽勝よ。でも、さすがに盗んだ宝石を店に売っちゃったのはマズかったみたい。すっかり組織の人間にも狙われる身よ。だから日記なんか書いてる場合じゃないの。それじゃ。

やっぱり電撃だね!

■ルナティックドーン オデッセイ公式攻略ガイド (12月9日発売予定 予価:1,200円+税)
フリースタイルRPGで大好評の「ルナティックドーン」シリーズ。最新作の公式攻略本の発売が決定したぞ! 全依頼内容はもちろん、武器・アイテムなどのデータを完全紹介。他にもダンジョン&シティガイドなど電撃ならではの企画ページが満載なのだ!

RPG

PANDORA MAX SERIES Vol.1

ドラゴンナイツ・グロリアス

11|18
▶パンドラボックス
▶¥1,980
▶MC(1ブロック)
DS(AC非対応)

良質な作品を驚きの低価格で、ひと月ごとにリリースするパンドラボックスの「パンドラMAXシリーズ」。第1弾となる今回の作品は、本格派のRPGだ!!

低価格で高品質、パンドラMAXシリーズ第1弾はRPG!!

剣と魔法の国、カグランテスを舞台にしたファンタジーRPG。プレイヤーは主人公の少年ダイクとなって、無敵の騎士団「ドラゴンナイツ」に入団するため、冒険の旅に出るのだ。さまざまな試練や出会いを経験しながら、あこがれの竜騎士を目指して戦っていこう!!

▶本編でプレイしたミニゲームが遊べるおまけモード。ここでしか遊べないゲームも!

▲「ドラゴンナイツ」に入団するため、少年は養父に別れを告げて故郷から旅立つ。

セーブデータをとっておくと…?

パンドラMAXシリーズのソフトはすべて、メモリーカードで1つにつながっている。セーブデータを別の作品に引き継ぐことで、あっと驚くことが起きるのだ!

RPGモード

特技を生かして戦え

AVGモード

デートも楽しめる

主人公ダイクとその仲間たち

物語にはダイクと冒険をともにする、数多くの頼もしい仲間たちが登場する。今回は4人の仲間たちと、妖精のプリルを紹介するぞ。

ダイク・トンプソン
ドラゴンナイツになることを夢見る、15歳の少年。幼い頃に事故で両親を失っている。

プリル
旅立ちの日に、ダイクの夢の中に現れたドラゴンフェアリーの女の子。冒険の案内役。

ボーボ・ゲンタツ
36歳という年齢ながら、騎士団への入隊を目指す元漁師の男。お調子者の熱血漢。

リリス・ランバルディ
かわいい顔をしているが、じつは天才的な武闘の達人。性格は自分勝手で超わがまま。

チコ・ナバント
常に騒動を巻き起こすトラブルメーカー。口が悪く性格も荒いが、仲間思いの一面も。

パット・デュケン
頭脳明晰で魔法が得意な優等生。冷淡で他人を信用しないため、誤解を受けることも。

大冒険の章

広大な世界で、アレクたちの旅は続く…

徹底攻略第1弾!!

ホバークラフトに乗って、世界を駆ける!!

徹底攻略第１弾では、ストーリー中盤の冒険を完全フォロー。前号の記事とあわせて読めば、DISC１の攻略はバッチリだ！

Arc The Lad III アークザラッドIII

アークザラッドⅢ

発売中	▶¥6,800（CD2枚組）	▶SCEI
RPG	▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）、PS（14ブロック）	

南スラートからパルテまで、ストーリー中盤の冒険を攻略!!

ゲーム中盤にあたる南スラートからパルテまでの冒険では、強力なモンスターや手強いダンジョンが続々と登場する。各エリアの攻略チェックとモンスターデータを参照しながら、確実に冒険を進めよう。また、モンスターカードの収集や、アイテムとウェポン合成に力を入れるプレイヤーは、モンスターの出現場所や入手アイテムといった細かいデータにも注目しよう！

ドラマチックな展開の連続!!

▶いよいよ佳境に突入するストーリーからも、目が離せない！

BASIC 基本システム

中級編 戦闘の内容に応じたパーティ編成のポイントから、オススメの合成アイテム&ウェポンまで、攻略に役立つ知識を公開！ キミの冒険に活用しよう!!

1 臨機応変なパーティ編成

●ベストな編成で出撃しよう!!

今回の攻略範囲では、新たにマーシアとヴェルハルトが仲間になる。この２人が加入することで、敵モンスターの特徴にあわせた、柔軟なパーティ編成が可能になるぞ。戦闘の内容に応じてベストなメンバーを選ぶ、臨機応変なパーティ編成も大事なポイントだ。

◀あらゆるケースの戦闘に対応できるよう、仲間のレベルは均等に上げておくのが理想的。右で紹介するタイプを参考に、自分なりのベストな編成を考えてみよう。

ノーマルタイプ

攻撃・回復のバランスと、複数の敵をまとめて倒せる魔法の役割を重視した編成。

アレク　シェリル　ルッツ　マーシア

カーディッシュタイプ

テオがいれば、モンスターカードが取りやすい！ 理由は次のページを見よ!!

アレク　テオ　ルッツ　シェリル

イベント戦闘タイプ

ボス戦などのイベント戦闘では、攻撃力が高いヴェルハルトが不可欠だ。

アレク　シェリル　テオ　ヴェルハルト

2 カーディッシュのポイント

●モンスターカード収集のコツ

カーディッシュの成功率はモンスターごとに異なり、基本的に強い敵ほどカード化しにくい。強敵モンスターには、HPを減らしてからカーディッシュをかけるなどの工夫が必要だ。また、すでにカードを入手している場合は、その枚数が多いほどカード化しにくくなるので注意しよう。

▲戦闘だけではなく、トレードで入手するのも１つの手段。

削り役はルッツにおまかせ

カード化しづらいモンスターのHPを減らそうとして、誤って倒してしまうのはよくあること。そこでオススメなのが、ルッツの特殊能力であるフェイタルダガーで敵のHPを削る方法。これなら安全確実だ。

▲フェイタルダガーを使うと、敵のHPを1/12まで減らせる。成功率も高い!!

ギルド仕事でもゲット！

ギルド仕事の途中で発生する戦闘では、そのエリアに生息するモンスターが出現することがある。もちろんカード化が可能なので、一気にゲットしよう。特定でも戦える場合は、積極的に手に入れることもできるぞ。

▲ギルド仕事とはいえ、手強いモンスターとの戦闘はカード化できない。

3 デンジャードームでアイテム&経験値稼ぎ

●ギスレムのデンジャードームを存分に活用しよう！

北スラートの町、ギスレムにあるデンジャードームでは、アイテムを賭けた１対１のバトルに挑戦できる。戦闘では経験値を得られるうえに、勝てばこちらが賭けたものよりもランクの高いアイテムが手に入ることもあるぞ。

◀▲この施設を利用すれば、強力な装備品や合成の材料を好きなだけ入手できる。

相手のタイプを見て、有利に戦えるキャラで勝負!!

バトルにおける賭けたアイテムを取られるだけに、確実に勝ちたい。対戦相手たちには銃で攻撃してくるガンマン系や、多彩な特殊能力を使いこなす魔法使い系などのタイプがあるので、こちらも有利に戦える相手を選んで勝利を手にしよう。

■直接攻撃が得意な相手には

直接攻撃メインで戦う対戦相手は、基本的にMAGのパラメータが低く、特殊能力に弱い。マーシアやルッツが有利に戦えるぞ。

たとえば…
↑戦士系
➡ガンマン系

■特殊能力を使う相手には

特殊能力を使う相手には、サイレントの特殊能力が使えるアレクやルッツをぶつけるといい。沈黙の効果を持つカードがあれば、テオでもOK。

たとえば…
↑魔法使い系
➡ヒーラー系

4 アイテム&ウェポン合成のアドバイス

●合成で強力な武器、防具をゲット

未知のアイテムや装備品の合成方法を発見する近道は、とにかく色々な組み合わせで合成の実験を試すこと。そうすれば、「クリスタルブレード」と各種フラグメントの組み合わせのような、一定の法則にもとづく合成のパターンがつかめるはず。また、お金はかかるが、アイテム・ウェポン両協会の情報を活用するのも１つの手だ。ギルド仕事の中で組み合わせがわかることもあるので、ギルド仕事中もしっかりチェックしておこう。

合成素材を落とす（盗める）モンスターリスト

モンスター	手に入る合成素材	出現場所
スタンスモッグ	火のフラグメント	墜落跡の抜け道
ブラウラー	水のフラグメント	ガレキの滝
ストーントータス	地のフラグメント	ドンゲル岬
アーマートータス	かたい金属	ドンゲル岬、ダータネル海岸
野生ヘモジー	光のフラグメント	地獄ヶ原
すごうでヘモジー	光のフラグメント	地獄ヶ原
オーガメイジ	闇のフラグメント	墜落跡の抜け穴、地獄ヶ原
ボンバーフライ	風のフラグメント	南の桟橋
ガントラップ	白くかがやく原石	巨大戦艦
ショットガントラップ	白くかがやく原石	巨大戦艦
キャノントラップ	軽い金属	巨大戦艦
妖樹	テムの根	ラマダ山のふもと、ロマ湖畔
巨大妖樹	テムの根	ラマダ山のふもと
シュテルネール	黄のごふ	ラマダ山のふもと
ドラグーン	緑のごふ	ロマ湖畔
アビサルガーゴイル	早さのうでわ	ラマダ山のふもと
クリスタルガーゴイル	守りのうでわ	ラマダ山のふもと
ヘルハウンド	火のフラグメント	バルテ砂漠
魔兵士	闇のフラグメント	トラーカの廃墟

オススメ合成品リスト

これまでの攻略範囲内で作れる合成品の中から、ぜひ手に入れたいものを紹介。貴重なアイテムや合成品が素材に必要だが、そのぶん性能は抜群だ。

	合成アイテム	素材		
アイテム	みんなの薬草	すごい薬草	ラドの試薬	―
アイテム	新みんなの薬草※	みんなの薬草	テムの根	―
剣	超合金の剣	プラチナの剣	軽い金属	かたい金属
剣	マジックソード※	超合金の剣	魔法の薬	―
ナイフ	グラビティダガー	プラチナナイフ	反発の木の実	テムの根
ナイフ	盗賊のダガー※	クリスタルナイフ	バロの実	白くかがやく原石
槍	カーディッシュのヤリ	プラチナサリッサ	痛烈な針	ルウの薬
槍	ノルのヤリ※	カーディッシュのヤリ	ネクタルの実	―
銃	ナイトメア	アサルトマシンガン	強力火薬	―
銃	強力ショットガン	ナイトメア	水のフラグメント	地のフラグメント
杖	ルーンワンド	プラチナロッド	白くかがやく原石	テムの根
杖	マジックスティック	ルーンワンド	魔力の実	―
大剣	ブレイズガード	クリスタルブレード	火のフラグメント	―
大剣	ライフスティーラー※	ブレイズガード	グラシアルガード	アースキーパー
大剣		ウインドキーパー	ライトプロテクター	ダークプロテクター
防具	かがやくよろい	プラチナメイル	白くかがやく原石	―
防具	けんじゃのローブ	火のフラグメント	水のフラグメント	地のフラグメント
防具	風のフラグメント	光のフラグメント	闇のフラグメント	
防具	ルーンベスト	プラチナのむねあて	謎の鉱石	―
アクセサリ	炎のまよけ	赤のごふ	火のフラグメント	―
アクセサリ	フォースアミュレット	炎のまよけ	氷のまよけ	大地のまよけ
アクセサリ		嵐のまよけ	光のまよけ	闇のまよけ
アクセサリ	スーパーリング	力のうでわ	守りのうでわ	魔法のうでわ
アクセサリ		早さのうでわ	謎の鉱石	―

※のアイテムは名前を自由に変えることができます

STORY ストーリー

ここからは、南スラート～バルテの各エリアの特徴と攻略ポイントを、出現モンスターのデータと合わせて徹底解析！ P.68のギルド仕事リストとあわせてチェックしよう。

最短 南スラート クリアチャート

1. テスタのアイテム協会へ行く
2. トッシュの屋敷へ行く
3. パンディラの〝アリじいの店〟で「テムの根」を売ってもらう
4. アイテム協会へ行く
5. 「レイソード」を闇市管理事務局へ届ける
6. トッシュの屋敷へ行く
7. ギルド仕事34～37のうち、2つ以上を終わらせる
8. 「闇市のかっぱらいをつかまえろ！」の仕事を請ける
9. 闇市管理事務局へ行く
10. 犯人を捕まえてからギルドに入り、外に出る
11. 水の珠が奪われるイベント発生後、「水の珠を取り戻せ！」の仕事を請ける
12. 北スラートのギスレムへ行き、アカデミーの事務所だった建物の中で研究員と話す
13. 南スラートに戻り、トッシュの屋敷へ行く
14. 巨大戦艦へ行き水の珠を取り戻す
15. ギルド仕事41～44のうち1つ以上を終わらせる
16. 「貴重な資料を大図書館へ」の仕事を請ける
17. 北スラートの協会本部へ行き、3つの箇所をまわって研究資料をあずかる
18. 南スラートへ戻り、南の桟橋へ行く

南スラート

ついにアカデミーと全面対決

「水の珠」の恩恵が人々の生活を支えるテスタの町。しかし、アカデミーにその珠が奪われてしまう。アレクたちは、テスタを守る大親分・トッシュとともに、アカデミーに戦いを挑む！

南スラートマップ

陸地の面積は狭いが、行ける場所は多いエリア。巨大戦艦へは「水の珠」を取り戻した後も自由に入れるぞ。経験値稼ぎなどに利用しよう。

ダンジョン 墜落跡の抜け道

北スラートへ通じる抜け道。南スラートに到着後は、ダンジョンを通らなくても北スラートへ行き来できるようになる。

出現モンスター▶パラライズウーズ・じばくれい・ファントム・ゴーレムマスター・ゴーレム・スケルトン・スカルウォーリア・アプレンティス・スタンスモッグ・オーガメイジ

町 テスタの町

「水の珠」の恩恵と、トッシュ組の働きで平穏な日々をおくる町。南側の区画を占める闇市では、さまざまなアイテムが取り引きされている。

フリーバトルエリア 地獄ヶ原

オーガ系とヘモジー系のモンスターが、群れで出現するフリーバトルエリア。ヘモジー系のモンスターは「光のフラグメント」、オーガメイジは「闇のフラグメント」を持っているので、必要ならここで調達しよう。念のため、ヘモジー化対策の「やる気ゼリー」を多めに用意しておくといいぞ。

出現モンスター▶野生ヘモジー・すごうでヘモジー・オーガ・オーガメイジ・★ケンカ屋

フリーバトルエリア ドンゲル岬

ここでは、動物系のモンスターが出現する。アーマートータスは「かたい金属」、ストーントータスは「地のフラグメント」を奪えるので、ここで集めておくといい。

出現モンスター▶クリムゾンロック・アーマートータス・ストーントータス

フリーバトルエリア 南の桟橋

出現するモンスターは2種類のみだが、どちらも「自爆」の特殊能力を使う。まずはサイレントで特殊能力を封じてしまおう。ボンバーフライは「風のフラグメント」を持っている。

出現モンスター▶ボンバーフライ・スフィア・★虹色の楽団団員A&B・★ひくいどり

町 パンディラの町

カジノを中心に発展した娯楽の町。ここにある〝アリじいの店〟へは、ギルド仕事で何度か訪れることになる。カジノでは貴重な合成アイテムが景品として用意されているので、自信があれば挑戦してみよう。妖しい雰囲気の宿屋も注目の（？）スポットだ。

南スラートモンスターリスト

南スラートには、合成アイテムを持つモンスターが多く出現する。とくにフラグメントは全種類を入手できるので、ルッツに盗ませて、できるだけ集めておくといい。敵として注意したいのは、オーガメイジやアカデミー戦闘員Bなどの特殊能力を使う相手。これらの敵は、サイレントで早めに黙らせるのが得策だ。

◀倒して落とさせるよりは、盗んだほうが確実。

データの見方

①モンスターの姿、②モンスター名、③レベル、④HP、⑤MP、⑥攻撃力、⑦防御力、⑧属性、⑨落とす、または盗めるアイテム

名	L	H	M	攻	防	属	落
アプレンティス	7	15	140	23	5	無	なし
スタンスモッグ	15	36	20	52	20	無	火のフラグメント
パラライズウーズ	16	45	40	60	21	水	ルウの薬
スケルトン	15	51	0	76	12	地	こうてつの剣
スカルウォーリア	20	69	0	97	14	水	鉄のよろい
じばくれい	13	61	0	62	10	水	薬草
ファントム	16	66	60	54	10	風	緑の想い出草
ゴーレムマスター	23	41	80	63	15	地	すごい薬草
ゴーレム	17	94	30	69	19	無	タンザナイト
オーガ	6	40	60	34	5	無	薬草
オーガメイジ	20	110	160	67	7	闇	魔法のリンゴ、闇のフラグメント
クリムゾンロック	13	38	25	49	7	無	痛烈な針
野生ヘモジー	13	63	40	50	12	無	やる気ゼリー、光のフラグメント
すごうでヘモジー	17	68	40	62	13	無	やる気ゼリー、光のフラグメント
ボンバーフライ	18	59	15	71	15	闇	風のフラグメント

※名前の頭に★がつくモンスターは、ボスもしくはギルド仕事に出現するモンスターです。

ダンジョンCHECK

アカデミーの基地巨大戦艦に潜入!!

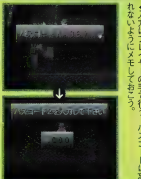
アカデミーが行動拠点に利用していた、旧ロマリアの巨大戦艦。その内部には、対侵入者用のセキュリティやトラップがあちこちに仕掛けられている。アレクたちはそれらを解除しながら、戦艦内を進んでいくことになるぞ。戦闘も多いので、回復アイテムは十分に用意しておこう。

■ドアロックとトラップの解除

ロックされたドアと行く手をはばむトラップは、対応するセキュリティシステムを解除すれば通れるようになる。まずは、解除用のシステムがある部屋を見つけるのが先決だ。

▶トラップに踏み込むと、少しだがダメージを受ける。近づかないのが賢明。

■パスコードが必要なドア

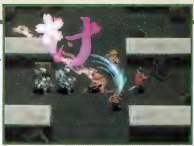
左側にパネルが設置されているドアは、正しいパスコードを入力しないと開かない仕組みになっている。そのパスコードは、どこかのセキュリティシステムを調べれば確認できるぞ。このタイプのドアは3カ所にあり、開くためのパスコードもそれぞれ異なる。つまり、3つのパスコードを確認する必要があるのだ。

◀入力はプレイヤーの手で行う。パスコードは忘れないようにメモしておこう。

出現モンスター▶アカデミー戦闘員A&B・SA－100・リーコン・ガンナー・ガントラップ・ショットガントラップ・キャノントラップ・甲殻虫・★カオスアームズ

入手アイテム▶[illegible]金属×3・早さのうでわ・ラドの試薬×3・軽い金属・パロの実×2・生命の木の実×2・緑のごふ・魔法の薬・ラークの紋章・バイオレットの実・黄のごふ・魔法のうでわ・魔力の実

CHECK

歴戦の勇者たちが仲間に!!

前作でアークとともに旅をして、世界を救うために戦ったトッシュとシュウ。巨大戦艦で繰り広げられるアカデミーとの戦いでは、彼らもパーティに加わるのだ！　登場時のレベルはトッシュが30、シュウが40で、前作のデータをコンバートしていればさらに高いレベルで登場する。

▲シュウとトッシュが仲間になるのは一時的なもの。前作ファンなら、ぜひとも彼らを活躍させよう！

任侠の剣士 トッシュ

磨き抜かれた剣技と、強力な必殺技で戦うトッシュは生粋の戦士系キャラ。広範囲を攻撃することはできないが、単体の敵に対しては圧倒的な攻撃力を発揮するぞ。

技	効果
桜花爆雷斬	気合いを込めた一撃で、敵1体に大ダメージを与える
真空斬	素早い抜刀で真空の刃を生み出し、離れた敵を攻撃する
紋次斬り	敵の体力を奪うと同時に、すべての能力を低下させる
呪縛剣	痛烈な一撃で敵を動けなくする

闇を駆ける腕利きハンター シュウ

トッシュと入れ替わりで仲間になるシュウは、銃を使った遠距離攻撃が得意なキャラクター。ショットガンを装備しているので、広い範囲を攻撃可能だ。

技	効果
盗む	敵が持っているアイテムをかすめ取る
マジックシールド	あらゆる属性のダメージを軽減するシールドを張る
テンダリーショック	戦闘が終わるまで敵の防御力を低下させる
エアブラスト	巨大な竜巻を発生させて敵を攻撃する

CHECK

カジノで貴重なアイテムをゲット!!

パンディラのカジノでは、「みんなのリンゴ」や「軽い金属」などの貴重なアイテムが景品になっている。ゲームで効率よくチップを稼げるようなら、闇市で買ったり、モンスターを倒して手に入れるよりも、カジノで入手したほうが断然お得で楽だぞ。得意なゲームでチップを稼いで、アイテムをいただこう。

◀カジノでは、スロットマシンと4種類のカードゲームで遊べる。手軽にチップを稼ぎたいなら、モンスターウォークかポーカーがオススメだ。

景品リスト

この段階で扱われている景品は下の8種類。ゲームを進めると、さらに値打ちもののアイテムが景品に追加されていくぞ。

アイテム名	必要チップ
復活の薬	10000
みんなの万能薬	30000
みんなの薬草	40000
みんなのリンゴ	80000
超すごい爆弾	50000
白くかがやく原石	30000
軽い金属	60000
ラドの試薬	120000

名	L	H	M	攻	防	属	落	コメント
スフィア	19	46	20	65	25	光	なし	
ストーントータス	18	39	20	56	36	水	地のフラグメント	
アーマートータス	23	43	36	63	38	水	かたい金属	
アカデミー戦闘員A	23	105	0	65	12	無	もっとすごい薬草	
アカデミー戦闘員B	36	149	280	59	22	無	魔法のリンゴ、もっとすごい薬草	
SA－100	17	63	10	89	17	無	爆弾	
リーコン	19	90	0	87	14	無	なし	
ガンナー	21	93	0	92	15	無	爆弾	
ガントラップ	12	85	0	122	14	無	白くかがやく原石	
ショットガントラップ	13	85	0	124	14	無	白くかがやく原石	
キャノントラップ	14	89	0	128	14	無	軽い金属	
甲殻虫	13	65	40	62	23	火	なし	
虹色の傭団団員A	18	54	64	45	8	無	なし	赤い団員。周囲に弾を発射する「サークルライアット」を使う。
虹色の傭団団員B	18	54	48	5	8	無	なし	緑の団員。ライフルで遠距離から攻撃してくるぞ。
強盗	15	67	0	66	12	無	すごい薬草、ラドの試薬	ギルド仕事41で登場。今となっては楽勝の相手だ。
ニンジャ	19	55	40	87	11	無	万能薬	強盗とペアで登場する。反撃があるので、遠距離から攻撃しよう。
ケンカ屋	23	99	20	117	13	無	なし	この攻撃力はあなどれない。特殊能力の連発で一気に倒せ。
ひくいどり	23	59	90	78	11	火	すごい薬草	HPが低く、直接攻撃だけで倒せる。特殊能力の「火球」に注意。

BOSS ★カオスアームズ

「チェーンガン掃射」や「高軌道大型炸裂弾」などの特殊能力で、広範囲を攻撃してくる。ルッツの「イクサイトメント」、テオの「ガードフィールド」で味方の攻撃力と防御力を上げて、カオスアームズに攻撃を集中しよう。おともの甲殻虫は、無視しても大丈夫だ。

最短 ジハータ クリアチャート

1. ペイサスの大図書館へ行き、研究資料を届ける
2. ギルドで「全ハンターに告ぐ、ティクバを追え」の仕事を請ける
3. ティクバの家へ行く
4. ラマダ寺へ行く
5. ルーサの魔法学院へ行き、マーシアについてきてもらう
6. ラマダ寺へ行く
7. ルーサの魔法学院でスパルパリ先生と話す
8. ギルドへ行く
9. 食堂の1Fにいるサニアと話す
10. ロマストル大河へ行く
11. ギルドへ行く
12. ギルド仕事No.[illegible]のうち、2つ以上を終わらせる
13. 「歴史に残す証言の収集」の仕事を請ける
14. 大図書館で館長と話す
15. ルーサの魔法学院へ行く
16. ロマ湖畔でスパルパリ先生の話を聞く
17. ラマダ寺でラマダ僧とハーザン師範代から話を聞く
18. 大図書館の館長と話す
19. ギルド仕事No.[illegible]のうち、2つ以上を終わらせる
20. ギルド仕事「大僧正代理イーガの警護」の仕事を請ける
21. ジハータ港へ行き、船頭に話しかける

ジハータ

求道者たちの聖地、ラマダ

ラマダ寺の古宝が、ティクバという名のハンターに奪われる事件が発生。ティクバの幼なじみであるマーシアとともに彼を追うアレクたちは、裏で糸を引くアカデミーと対決することに。

ジハータマップ

シリーズを通して遊んでいるプレイヤーには懐かしい、ラマダ寺とその周辺のエリア。ダンジョンはないが、フリーバトルエリアが豊富だ。

フリーバトルエリア ロマ湖畔

妖樹がたくさん出現する場所。「テムの根」を集めるのに最適だ。ただし、強敵であるドラグーンと一緒に出現する場合が多いので覚悟すること。

出現モンスター▶妖樹・ドラグーン・★虹色の橋団団員A＆B・★虹色の橋団副団長

寺院 ラマダ寺

地の精霊の教えに習い、厳しい修行と戒律を重んじるラマダ教の総本山。現在は大僧正代理のイーガが治める。

出現モンスター▶★妖樹・★野生ヘモジー・★キングヘモジー・★ラマダ僧・★ハーザン師範代

フリーバトルエリア ラマダ山のふもと

強敵が多数出現するバトルエリア。そのぶん、得られる経験値も多い。

出現モンスター▶妖樹・巨大妖樹・シュテルネール・クリスタルガーゴイル・アビサルガーゴイル

フリーバトルエリア ロマストル大河

川辺ということもあってか、出現するのは植物系のモンスターばかり。ファンガスは「眠りの胞子」、アルラウネは「マヒの声」を使うので注意。

出現モンスター▶ファンガス・アルラウネ・ぺんぺん草・★ガルド・★マイコインド・★アルバー・★エネア・★ベルガ

フリーバトルエリア カオヤンの森

ジハータでタンデライオンとチューリップが出現するのは、この場所だけ。しっかりカード化しておこう。

出現モンスター▶アルラウネ・ぺんぺん草・タンデライオン・チューリップ

港 ジハータ港

アレクたちがジハータに入港し、そして次の目的地であるパルテへ出航する場所。ジハータでの冒険は、この港に始まり、この港に終わる。

町 ルーサ

自然魔法を研究し、その真理を探る術者たちの学院。

町 ペイサスの町

世界最大の図書館を有する、長い歴史と伝統をほこる町。人々の文化や生活習慣には、ラマダの教えが深く浸透している。食堂では、前作のパーティキャラであるサニアに会えるぞ。

CHECK 大図書館の本を読もう

ペイサスの大図書館には、戦闘、合成の指南書をはじめとしたさまざまな本が収められている。役に立つことが書かれているので、1度は目を通してみることをオススメするぞ。

▶ストーリーが進むと、読める本が増えていく。

ジハータモンスターリスト

攻撃力が高く、反撃も怖いガーゴイル系。ステータス異常を引き起こす特殊能力で、味方の動きや能力を封じてくる植物系など、出現するモンスターの攻撃が多彩になるジハータ。こちらも敵の攻撃や特殊能力にあわせて、パーティ編成を考えるようにしよう。

引き続き登場するモンスター
野生ヘモジー・★虹色の橋団団員A＆B

名	L	H	M	攻	防	属	落
ファンガス	24	102	38	72	15	無	反発の木の実
ぺんぺん草	23	99	0	87	15	風	薬草、すごい薬草
アルラウネ	26	103	20	92	16	無	すごい薬草、ルウの薬
妖樹	22	102	50	94	15	地	テムの根
巨大妖樹	36	234	200	110	17	地	テムの根、魔法のリンゴ
タンデライオン	19	52	60	53	10	地	ルウの薬
チューリップ	28	97	70	86	16	地	緑の想い出草
ドラグーン	17	79	60	69	10	闇	万能薬、緑のごふ
シュテルネール	27	126	70	103	14	地	万能薬、黄のごふ
アビサルガーゴイル	34	97	48	127	21	光	早さのうでわ
クリスタルガーゴイル	35	98	100	129	22	風	守りのうでわ
マイコインド	47	174	50	124	24	無	ルウの薬、ラークの紋章
キングヘモジー	40	116	60	128	18	無	やる気ゼリー、すごい薬草、光のフラグメント
ラマダ僧	24	143	70	98	15	無	すごい薬草、すごい魔法のリンゴ
ハーザン師範代	34	164	110	158	17	無	なし
虹色の橋団副団長	40	288	200	105	16	無	なし
アルバー	35	288	180	129	17	無	なし
エネア	34	262	250	84	15	無	なし
ベルガ	38	284	120	112	25	無	なし

マイコインド：効果範囲が広い特殊能力、「マヒの胞子」を使われると厄介なことに。サイレスは必須。

キングヘモジー：味方を戦闘不能にする特殊能力「さようなら」が怖い。この戦闘でカード化してみてもいい。

ラマダ僧：「ラマダ拳法」など独特の技を使う。数が多いが、特殊能力で攻撃すれば一掃できるぞ。

ハーザン師範代：門弟たちをはるかに上回る攻撃力を持つ。特殊能力は使わないので、それほど恐くはない。

虹色の橋団副団長：下っ端の団員たちよりはるかに強い。2マス先まで攻撃がとどくムチ攻撃も侮れないぞ！

アルバー：さんざん憎まれ口を叩いてきただけあり、実力はそこそこ。特殊能力の「ヤリ投げ」に注意。

エネア：「キュア」で仲間の体力を回復する。「サイレス」で封じるか、最初に倒そう。

ベルガ：アルバーと同じぐらいの強さ。回復役のエネアさえいなければ、恐い相手ではない。

BOSS ★ガルド

アカデミーの幹部との初対決だが、今回は前哨戦。ガルドはある程度のダメージを受けると撤退する。ほとんどの場合、最初の2ターンは「トリロジーブロウ」と「ワイルドシャウト」を使ってパラメータを上げるので、その間に全力で攻撃すれば無傷で追い払えるぞ。

パルテ
ヴェルハルトとの出会い

パルトスの町で行われる武闘大会。その優勝賞品「輝きの女神像」には、強大な力を秘めた「波動石」がはめ込まれていた。アカデミーから「波動石」を守るため、大会に出場したアレクはヴェルハルトと戦うことに……。

ついに6人のメインキャラが集結

パルテではヴェルハルトが仲間に加わり、ついに6人の仲間がそろう。ヴェルハルトの初期レベルは40と低めなので、まずはフリーバトルエリアで戦い、レベルを追いつかせるようにしよう。

◀▲ヴェルハルトの加入で、パーティ編成のバリエーションはグッと広がる。

最短 パルテ クリアチャート

1. パルトスの闘技場へ行く
2. アイテム協会へ行く
3. 山奥の家へ行く
4. ギルドで仕事ア～のうち、2つ以上を終わらせる
5. 「武闘大会の準備に走れ！」の仕事を請ける
6. グルガの家へ行く
7. 「武闘大会の優勝賞品を警備しろ！」の仕事を請ける
8. 山奥の家へ行く
9. 闘技場へ行く
10. 闘技場の控え室へ行く
11. アカデミー秘密支部へ行き「波動石」を取り戻す
12. アイテム協会へ行く
13. ギルドへ行き、「アカデミーの本拠地を探れ！」を請ける
14. カリオテ洞窟でホバークラフトを手に入れる

パルテマップ

パルテ砂漠やアカデミー秘密支部がある南側へは、道に沿って大回りしないと行けない。パルテ砂漠に入れるポイントは少しわかりづらいので注意！

町 パルトスの町

古の英雄をたたえ、その武勇伝を語り継ぐ町。現在は、町のシンボルである闘技場で近々開催される武闘大会に、人々の関心が集まっている。ここでは前作のパーティキャラであるグルガや、大富豪ロシュフォール家の娘のアンリエッタなど、さまざまな人物との出会いが待っているぞ。

出現モンスター▶★アカデミー戦闘員A&B・★リーグル・★影・★ヴェルハルト・★スピアハンター・★ヒーラー

海岸 ダークネス海岸

シャーマンヘモジーは「復活」の特殊能力で、こちらが倒したモンスターを次々と復活させる。特殊能力を封じてしまえば問題はないが、これをうまく逆手に取って、経験値を稼いでみてもいいだろう。

出現モンスター▶メイジヘモジー・シャーマンヘモジー・ドライアッド・アーマートータス・★スナイパー・★強盗・★A級犯罪者

家 山奥の家

リシャルトとヴェルハルトの兄弟が住む家。ヴェルハルトとは、ここで初めて出会う。

ダンジョン カリオテ洞窟

戦闘は少ないが、入り組んだ構造でプレイヤーを悩ませるダンジョン。ゲーム中盤の最難関だ。ここでホバークラフトを手に入れたら、世界を自由に移動できるようになる。

P66～67のマップ付徹底攻略へGO!

フリーバトルエリア トラーカの廃虚

ギルド仕事でちょくちょく訪れる場所。普通に出現するモンスターの魔兵士からは「闇のフラグメント」が盗めるので、かなりお得だ。

出現モンスター▶魔兵士・コブラ・クリプトラット・★イントルーダー・★オーガメイジ・★オーガロード・★モンク・★ソードマスター・★イリュージョニスト・★スライマー

フリーバトルエリア パルテ砂漠

出現するモンスターは、ヘルハウンドとコブラの2種類のみ。比較的楽に戦えるので、ヴェルハルトの経験値稼ぎに最適。ヘルハウンドから「火のフラグメント」が盗めるぞ！

出現モンスター▶ヘルハウンド・コブラ

ダンジョン CHECK
潜入!アカデミー秘密支部「波動石」を取り戻せ!!

「波動石」を持ち去ったヴェルハルトを追って、踏み込むことになるアカデミー秘密支部。内部の構造はさほど複雑ではないが、戦闘が発生する部屋を何度も通る必要があるため、敵と戦う回数は必然的に多くなる。さまざまな特殊能力や、モンスターカードをうまく活用して、手強い敵とのバトルを勝ち抜いていこう。

出現モンスター▶アカデミー戦闘員A&B・イントルーダー・★シュタイングラーフ

入手アイテム▶入手アイテム：[illegible]・レコの実・バロの実・魔力の実・みなぎる果実・ちからの実・謎の鉱石・強力火薬

■2つの制御室でロックを解除

支部内でアレクたちが目指すのは、1Fの奥にある中央制御室。しかし、そこへたどり着くには、まず2Fの小部屋でサブ制御室のロックを解除し、次に1Fのサブ制御室で中央制御室のロックをはずす必要がある。入口の正面にある扉に入るとセーブポイントがあるので、そこでセーブをしてから探索を始めるといいぞ。

▶実はセーブポイントの奥にあるのが中央制御室。最初は入れない。

◀2つのロックを解除したら、クリアまであと一歩だ。

■支部内での戦い方

さすがにアカデミーの重要拠点だけあって、支部内には戦闘員とイントルーダーが各所に待ち構えている。これらの敵をすべて相手にしたのでは、すぐにMPがつきてしまう可能性も高い。そんなときは、イントルーダーをカード化するのがオススメ。強力な全体攻撃で、敵を一掃してくれるぞ。戦うときは、必ずテオをメンバーに入れるようにしよう

▲イントルーダーのカードが1枚あれば、きれいサッパリ敵を葬り去れる。入手したカードは出し惜しみせず、パパッと使おう。

■シュタイングラーフ攻略法

ダンジョンのボス、シュタイングラーフとの戦いでは、ヴェルハルトが強制的に出撃する。残りの3人はアレク、ルッツ、テオの編成がベストだ。特殊能力で攻撃力と防御力を上げて、万全の態勢で戦おう。ルッツかテオの代わりにシェリルを出して、回復重視にしてもいいぞ。

◀攻撃力と防御力を上げて、戦闘を有利に展開しよう。

▶どちらか片方を破壊すると、強力なレーザー攻撃が！

CHECK カリオテ洞窟を突破せよ！

複雑で迷いやすいカリオテ洞窟。ここでは、その完全マップを公開するぞ！　洞窟内に落ちているアイテムは貴重品が多いので、取り忘れないように!!

1F-❶

スイッチとトラップの関係

洞窟に入ったら、まずは左側の通路を進んで、奥にあるレバーを下げよう。すると、右側の通路を進んだ場所にあるトラップを解除できる。レバーの部屋には宝箱もあるので、アイテムも手に入って一石二鳥だ。このタイプのトラップは、洞窟内にもう１つ仕掛けられているぞ。

2F-❶へ

入口

2F-❶

1F-❶へ

1F-❷へ

2F-❷

1F-❷へ

1F-❸へ

1F-❷

２Ｆ－②に上がる前に、ここでスイッチを下げておくこと!

2F-❷へ

2F-❶へ

1F-❸

B1F-❶へ

2F-❷へ

落とし穴がポイント

この落とし穴でＢ１Ｆ－①に落ちると先へ進める。

B1F-❶

1F-❸へ

B1F-❷へ

上の落とし穴から落ちることで跳ね橋が下がるぞ。

パルテモンスターリスト

パルテには戦闘をともなうギルド仕事が多く、初登場のイベントモンスターが15体も登場する。その中には、ボスのシュタイングラーフや、武闘大会で戦うハンターのリーグルなどの強敵もいるぞ。戦う前に、必ず敵の能力などをチェックするようにしよう！　盗めるアイテムも忘れずにチェックだ。

◀とにかく初登場のモンスターが多いパルテ。カード化も忘れずに。

引き続き登場するモンスター

★虹色の橋団団員Ａ＆Ｂ・★虹色の橋団副団長・★アカデミー戦闘員Ａ＆Ｂ

名	L	H	M	攻	防	属	落
ドライアッド	35	134	26	116	19	無	痛烈な針、万能薬、たかの像
コブラ	35	114	35	104	19	火	痛烈な針、万能薬
ヘルハウンド	38	131	90	133	17	火	すごい薬草、火のフラグメント
フレイム	39	81	26	127	12	火	薬草、赤のごふ
魔兵士	40	116	110	148	25	無	みんなのリンゴ、闇のフラグメント
ドラゴンフライ	47	145	40	155	29	無	風のフラグメント
イントルーダー	49	182	0	153	22	無	爆弾、すごい爆弾、超すごい爆弾
メイジヘモジー	31	115	200	109	18	無	やる気ゼリー、魔法のリンゴ、アンチヘモジー
シャーマンヘモジー	37	126	80	96	19	無	魔法のリンゴ、アンチヘモジー
クリプトラット	29	82	16	95	16	無	みんなの薬草
ダンジョンねずみ	33	109	0	118	20	無	みんなの薬草
サイドワインダー	5	26	0	26	6	風	薬草
強盗	15	67	0	66	12	無	すごい薬草、ラドの試薬
スナイパー	16	58	60	60	11	無	冒険者のベスト
A級犯罪者	17	60	40	62	11	無	冒険者のベスト

サイドワインダー：久しぶりに登場のモンスター。こちらのパーティのレベルも上がっているので、楽勝で倒せる。

強盗：ギスレムのギルド仕事などで登場した相手。今なら楽に倒すことができるぞ！

スナイパー：強盗とほとんど同じレベル。通常攻撃だけの力押しで簡単に倒せる。

A級犯罪者：盗賊、スナイパーを引き連れて登場。他と同様、レベルは低いので、楽勝できる。

ダンジョンMAPの見方　❶～㉒：宝箱を現す。番号は、P.67の入手アイテムリストと対応。あ～う：モンスターが出現する場所。こちらも、P.67の出現モンスターのリストと対応している。
●：ダメージゾーンを示す。ここを踏むと、ＨＰが－５される。　：落とし穴を示す。基本的にはトラップだが、中には絶対に落ちなければいけないものも。

出現モンスターリスト

あ	ダンジョンねずみ クリプトラット フレイム
い	ダンジョンねずみ フレイム コブラ
う	シャーマンヘモジー ドラゴンフライ コブラ

入手アイテムリスト

1	軽い金属
2	ラドの試薬
3	強力火薬
4	ラドの試薬
5	魔力の実
6	復活の薬
7	パロの実
8	強力火薬
9	ラドの試薬
10	ラドの試薬
11	レコの実
12	力のうでわ
13	パロの実
14	生命の木の実
15	かたい金属
16	謎の鉱石
17	謎の鉱石
18	謎の鉱石
19	ちからの実
20	フレイのかみかざり
21	強力火薬
22	謎の鉱石

名	オーガロード					L	53
H	212	M	200	攻	219	防	15
属	光						
落	魔法のリンゴ、すごい魔法のリンゴ						

オーガ系の最上級モンスター。攻撃力が尋常ではなく、特殊能力も使いこなす手強い相手だ。

名	イリュージョニスト					L	40
H	144	M	200	攻	111	防	12
属	風						
落	なし						

こちらも「復活」を使う。得られる経験値は多いので、他の敵に復活させて稼ぐのも手。

名	リーグル					L	41
H	265	M	160	攻	121	防	18
属	無						
落	なし						

武闘大会の最初の相手。特殊能力は「ヤリ投げ」のみだが、攻撃力は高い。正攻法で倒そう。

名	モンク					L	19
H	82	M	60	攻	100	防	11
属	無						
落	なし						

アレクが一騎打ちで戦う。レベルのわりに攻撃力が高いが、HPが低いので楽に勝てる。

名	スピアハンター					L	17
H	101	M	100	攻	50	防	6
属	無						
落	なし						

苦戦するほどの相手ではない。たまに特殊能力の「ヤリ投げ」で遠距離から攻撃してくる。

名	影					L	44
H	350	M	250	攻	139	防	20
属	無						
落	なし						

「眠りの術」と「混乱の術」を使う。特殊能力を封じて、力の勝負に持ち込めばこちらのもの。

名	ソードマスター					L	42
H	137	M	100	攻	115	防	18
属	無						
落	なし						

こちらもアレクとの一騎打ち。モンクよりも強めだが、やはりHPが低いのが弱点。

名	ヒーラー					L	37
H	171	M	140	攻	60	防	15
属	無						
落	なし						

「ヒール」や「サイレント」などの特殊能力を使う。先手を打って特殊能力を封じてしまおう。

名	ヴェルハルト					L	40
H	340	M	200	攻	125	防	38
属	無						
落	なし						

さすがに手強い。特殊能力を使わないのが唯一の救い。極力相手の背後をとって攻撃すること。

名	スライマー					L	38
H	141	M	140	攻	109	防	12
属	水						
落	薬草						

特殊能力の「復活」で、こちらが倒した敵を次々と戦闘に復活させる。

BOSS シュタイングラーフ

味方を挟み込むように、2体で左右から攻撃してくる。最初は「ガトリングバレッジ」などの範囲攻撃が主体だが、どちらか片方を破壊すると最強の攻撃「フレンジーレーザー」を使い始めるぞ。それが嫌なら、均等にダメージを与えて両方を同時に撃破すればいい。

GUILD

ギルド仕事&手配モンスター

前回に引き続き、攻略範囲内のギルド仕事や手配モンスターを公開!! 今回はギルド仕事の難易度がグッと上がっているので、とくに難しいものをピックアップして攻略するぞ!!

ギルド仕事リスト

ミニゲームや戦闘があるものなど、いろいろそろったギルド仕事。攻略のヒントを見て、完全制覇を狙え!

エリア	NO.	仕事名	発生条件	消滅条件	備考
北スラート	33	発電所所長の危機、再び	ギルド仕事32終了	ギルド仕事45を請ける	ノイエと再び戦う。その後、偽ハンターとの戦闘に
北スラート	40	民衆の暴動を止めろ!	ギルド仕事39を請ける	トッシュが仲間に加わる	暴動を起こしたテスタの民衆をなだめる。戦闘あり
北スラート	41	仲良くなるにはどうしたらいいの?	ギルド仕事39終了	ギルド仕事45を請ける	孤児院にいる少年の心を開く。戦闘あり
南スラート	34	アイテム取引きコンテスト!N闇市	ギルド仕事32終了	ギルド仕事38を請ける	物々交換でいいアイテムを入手する。アルバーとの交換がポイント
南スラート	35	墜落跡の抜け道のモンスター退治	ギルド仕事32終了	ギルド仕事38を請ける	ライバルと、抜け道の最深部への到達ターン数を競う。9ターン以内で成功。戦闘あり
南スラート	36	流れのアイテム協会員の新発見!	ギルド仕事32終了	ギルド仕事38を請ける	流れのアイテム協会員が発見したアイテムの能力を試す。戦闘あり
南スラート	37	通の店をはやらせたい	ギルド仕事32終了	ギルド仕事38を請ける	通の店の客引きをする。選択肢でキャラを選んで、客を呼びこむ
南スラート	38	闇市のかっぱらいをつかまえろ!	ギルド仕事34~37のうちの2つを終了	なし	闇市でかっぱらいを捕まえる。ミニゲームで犯人逮捕
南スラート	39	水の珠を取り戻せ!	ギルド仕事38終了	なし	ギルド仕事32を終わらせ、ギルドにいったん入り外に出ると発生する
南スラート	42	トッシュ親分からの極秘依頼	ギルド仕事39終了	ギルド仕事45を請ける	トッシュ組と偽るゴロツキを捕まえる。ゴロツキが現われる場所を予測する
南スラート	43	北スラートへのおくり物	ギルド仕事39終了	ギルド仕事45を請ける	墜落跡の抜け道内に落ちているアイテムを拾う。光った床をチェック!
南スラート	44	南の桟橋の盗賊団を追い払え!	ギルド仕事39終了	ギルド仕事45を請ける	虹色の橋団が三度登場。虹色の橋団団員との戦闘あり
南スラート	45	貴重な資料を大図書館へ	ギルド仕事41~44のうちの1つを終了	なし	アイテム、ウェポン、モンスターの3つの協会から得た資料を図書館へ運ぶ
ジハータ	46	全ハンターに告ぐ、ティクバを追え	ギルド仕事45終了	なし	ラマダ寺から経典を盗んだハンターのティクバを探す。詳細はP.64のチャートを参照
ジハータ	47	犯人はこの中にいる!	ギルド仕事46終了	ギルド仕事51を請ける	図書館の本のページを盗んだ犯人を捜す。容疑者たちの証言をしっかり聞こう
ジハータ	48	ロマ湖畔の盗賊団を追い払え!	ギルド仕事46終了	ギルド仕事51を請ける	ロマ湖畔で、虹色の橋団と戦う。副団長が誕生!?
ジハータ	49	ぼくの愛犬物語	ギルド仕事46終了	ギルド仕事51を請ける	いなくなった小犬を探す。連続戦闘あり
ジハータ	50	「真の地の道」への道	ギルド仕事45終了	ギルド仕事51を請ける	術法学者のスバルバリからの依頼。地術者のドアンから「真の地の道」の巻き物を借り受ける
ジハータ	51	歴史に残す証言の収集	ギルド仕事47~50のうちの2つを終了	なし	図書館の館長の歴史書編纂を手伝う。すべての人々の証言を聞こう
ジハータ	52	無人の家から物音が!!	ギルド仕事51終了	ギルド仕事56を請ける	ティクバの家でたつ物音の原因を探る。戦闘あり
ジハータ	53	占い師サニアのお手伝い	ギルド仕事51終了	ギルド仕事56を請ける	占いですべてを決断する男性を更生させる。戦闘あり
ジハータ	54	流れの協会員兄妹の新発見!	ギルド仕事51終了	ギルド仕事56を請ける	ラマダ寺山頂で、流れの協会員兄妹が発見した謎の岩の調査に協力する。戦闘あり
ジハータ	55	見習いラマダ僧のかけ落ち	ギルド仕事51終了	ギルド仕事56を請ける	見習いのラマダ僧のかけ落ちを手伝う。ラマダ僧を連れ出すミニゲームがある
ジハータ	56	大僧正代理イーガの密使	ギルド仕事52~55のうちの2つを終了	なし	パルテに住むリシャルトに、イーガからの手紙を届ける
パルテ	57	謎のメモの暗号解読	ギルド仕事56終了	ギルド仕事61を請ける	怪しい実験が行われている現場を、酒場にあるメモをもとに見つけ出す。戦闘あり
パルテ	58	モンスターカードの意義を問え!	ギルド仕事56終了	ギルド仕事61を請ける	モンスターカードをお金で強引に買っている男を改心させる。戦闘あり
パルテ	59	トラーカの廃虚のモンスター退治	ギルド仕事56終了	ギルド仕事61を請ける	他のハンターとの合同作戦で、協会員を救出する
パルテ	60	指揮官は君だ!	ギルド仕事56終了	ギルド仕事61を請ける	ハンターを実力ごとに3チームにわけ、モンスターが出現する地域に向かわせる
パルテ	61	武闘大会の準備にあたれ!	ギルド仕事57~60のうちの2つを終了	なし	大会の賞品である「輝きの女神像」をアカデミーの手から守る
パルテ	62	引退ハンターに生きる力を	ギルド仕事61終了	ギルド仕事64を請ける	闇バトルで八百長試合をすることに。こののち、主催者との戦闘に突入
パルテ	63	流れの宿屋の開店準備	ギルド仕事61終了	ギルド仕事64を請ける	トラーカの廃虚に宿屋を始めたいという女性の依頼。戦闘あり
パルテ	64	武闘大会の優勝賞品を確保しろ!	ギルド仕事61終了	なし	「輝きの女神像」を手に入れ、アイテム協会の倉庫に持っていく
パルテ	65	ダータネル海岸の盗賊団を追い払え	ギルド仕事69を請ける	アカデミー本部に入る	盗賊「こじゃれた恋どろぼう」団と戦う
パルテ	66	ロシュフォール家に大事件発生!	ギルド仕事69を請ける	アカデミー本部に入る	アンリエッタのネコ、ミャンを3回捕まえさせられる
パルテ	67	英雄グルガの依頼・秘密厳守	ギルド仕事69を請ける	アカデミー本部に入る	グルガの依頼で娘のエレナの様子を探る。戦闘あり
パルテ	68	キャッチー・マママンのなやみ	ギルド仕事69を請ける	アカデミー本部に入る	マママンの悩みを聞き、ペア・バトルを行うことに
パルテ	69	アカデミーの本部を探れ!	ギルド仕事64終了	なし	アカデミーの本部のあるラグナークへ向かう

※ギルド仕事リストで名前が赤字のものはメインギルド仕事です

手配モンスターリスト

手配モンスターは貴重なアイテムを持っていることが多い。倒す前に必ず「盗む」でとっておこう

南スラート

名前	L	属	H	M	攻	防	落	出現場所	解説
バトラス	25	水	100	0	107	15	シルバーサリッサ	地獄ヶ原	特殊能力は使わないが、高い攻撃力は脅威。
マムウィスパー	25	無	84	50	82	14	すごい魔法のリンゴ	地獄ヶ原	「沈黙の声」で味方の特殊能力を封じてくる。先手必勝で。
アンビリジアン	25	地	102	70	74	14	黄のごふ	ドンゲル岬	味方を麻痺させる「マヒの香り」に気をつけること。
ガゼムオス	25	水	60	100	74	24	黒のごふ	ドンゲル岬	たまに「とびかかる」で味方を毒状態にする。
トルドレイド	25	地	80	90	91	14	地のフラグメント	南の桟橋	「種飛ばし」で離れた場所からでも攻撃してくるぞ。
ズイーゴ	25	光	83	40	74	7	スリープレスガード	南の桟橋	周囲に毒をふりまく「拡散」の特殊能力が厄介。

ジハータ

名前	L	属	H	M	攻	防	落	出現場所	解説
木人	40	無	220	50	130	34	地のフラグメント	ラマダ山のふもと	攻撃力とHPが非常に高く、簡単には倒せない。
石畫鬼	40	闇	211	120	116	9	超合金ロッド	ロマ湖畔	「ヒートシェル」など多彩な特殊能力を使いこなす。
災鳥	40	火	125	80	116	14	白くかがやく原石	ロマストル大河	単体攻撃の特殊能力「火球」が強力。通常攻撃も痛い。
死別草	40	無	136	50	116	18	すごい魔法のリンゴ	カオヤンの森	即死効果を持つ「即死の声」がやっかい。
夜鳴樹	40	地	149	30	105	18	テムの根	ロマ湖畔	「眠りの香り」で味方を眠らせてから、攻撃してくる。
影分身	40	無	107	0	128	16	闇のフラグメント	ロマ湖畔	攻撃力は高いが、HPが少ないのが弱点。一気に倒そう。

パルテ

名前	L	属	H	M	攻	防	落	出現場所	解説
ガラーガ	52	風	167	80	129	21	たかの像	パルテ砂漠	バランスの取れた能力を持つ強敵。特殊能力は使わない。
ディエゴ	52	闇	197	100	158	19	ハンターのマント	パルテ砂漠	特殊能力の「ダークブレス」で広範囲を攻撃する。
ソドン	52	水	182	70	129	36	毒よけの指輪	ダータネス海岸	防御力が高く、通常攻撃は効果が薄い。特殊能力が有効。
キュービス	52	風	180	80	144	25	超すごい爆弾	ダータネス海岸	素早さと移動力に優れ、味方の虚を突いて攻撃してくる。
スパルタクス	52	光	408	120	172	40	かたい金属	トラーカの廃虚	「クリスタル化」で防御力を上げる。かなりしぶとい。
ラルゴス	52	闇	240	90	158	19	風のフラグメント	トラーカの廃虚	最高レベルの「エアブラスト」を使う。早めに倒したい。

ギルド仕事ピックアップ攻略

ここでは南スラート、ジハータ、パルテの3つのエリアで発生するギルド仕事の中から、とくに難しいものをピックアップして紹介！解決の糸口となるヒントやアドバイスで、わかりやすく攻略するぞ。これを読んで、仕事を大成功で終わらせよう！

注意!! 北スラートで発生するギルド仕事もあるぞ

北スラートにくるのに関は、北スラートのイベント中に発生する。忘れないように！

ギルド仕事NO.40 民衆の暴動を止めろ！

「水の珠」を失ったテスタを離れ、北スラートのギスレムに避難したテスタの人々。そんな彼らの暴動を未然に防ぐことが、仕事の目的だ。この仕事は発生している期間が短く、アカデミーの研究所だった建物を調べてトッシュに報告すると消滅してしまう。その前に仕事を請けて、解決する必要があるぞ。仕事の解決そのものは、とくに難しくはない。

▲アカデミーの研究所の調査はあと回しにして、こちらの仕事から解決しよう。

ギルド仕事NO.43 北スラートへのおくり物

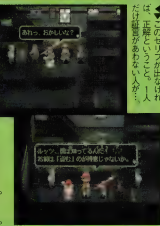
墜落跡の抜け道に置き去られた、2個1組のアイテムを回収してギスレムのショップに届ける仕事。抜け道の内部では、落ちているアイテムを見つけながら進むことになる。何かがピカッと光る場所に、アイテムは落ちているぞ。

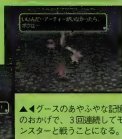
▶抜け道の内部には、ところどころ不自然に光っている場所がある

◀そこを調べると、アレクたちが落ちているアイテムを拾うのだ。

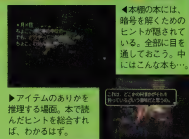
ギルド仕事NO.47 犯人はこの中にいる！

貴重な歴史書のページを破り、持ち去った犯人を見つけ出す仕事。犯人を見つけだせないと仕事は失敗に終わり、また犯人を特定できても、確かな証拠を示せなかった場合は小成功になってしまう。この仕事を大成功に導くには、5人の容疑者たちが図書館に出入りした順番を正確に割り出し、そのうえで犯人の嘘を見破る必要があるのだ。容疑者たちの話を整理すると、そのうち2人の証言に矛盾する点が見えるはず。ちなみに、犯人を選ぶときは他のキャラに頼らず、自分で選ぶようにしよう。

◀▼このセリフが出なければ、正解ということ。1人だけ証言があわない人が…。

ギルド仕事NO.49 ぼくの愛犬物語

食堂の店員グースの依頼で、行方不明になった愛犬のアーティーを捜す仕事。この仕事では3度もモンスターと戦うはめになるので、宿屋に泊まったり、アイテムを補充するなどして準備を整えてから依頼を請けよう。グースの愛犬捜しの結末は、プレイしてのお楽しみだ。

▲◀グースのあやふやな記憶のおかげで、3回連続してモンスターと戦うことになる。

ギルド仕事NO.52 無人の家から物音が!!

留守になっているはずのティクバの家から怪しい物音がするため、その原因を探る仕事。ティクバの家にはガンマンのワイアットが潜んでおり、理由を聞いたアレクたちは、彼が求めている合成アイテムの入手に協力することになる。その合成アイテムのありかを特定するには、ワイアットが持っている暗号を解く必要があるが、これは本棚の本を読めばヒントが書かれているぞ。合成アイテムの入手場所がわかったら、あとはそこへ向かうだけでOK。

◀本棚の本には、暗号を解くためのヒントが隠されている。全部に目を通しておこう。中にはこんな本も…。

▶アイテムのありかを推理する場面。本で読んだヒントを総合すれば、わかるはず。

◀目的の場所では、ヘモジーの群れとの戦闘がある。キングヘモジーはできればカード化しておきたい。

ギルド仕事NO.55 見習いラマダ僧のかけ落ち

ナナという女性からの依頼で、ラマダ寺で修行中の恋人のクルトを連れ出すという仕事。これはミニゲームになっており、クルトを連れ出す際、彼を監視の視線から隠しながら出口まで誘導しなければいけないのだ。5回まで再挑戦可能。

視界をさえぎる

◀ラマダ僧の前に立っていれば、彼らの視界をさえぎることができる。うまくクルトを隠そう。

話しかける

◀さらに、ラマダ僧に話しかければ、彼らの注意を引くことも可能。ただし、クルトはどんどん行ってしまうぞ。

◀こまめに話しかけながらクルトを誘導する。

ギルド仕事NO.57 謎のメモの暗号解読

最近パルトスの町に出入りしては、近辺で怪しい実験をしている連中。彼らが仲間との連絡に利用している暗号を解読し、実験が行われている場所を探る仕事。暗号を解く鍵は、文章の頭文字にある。文章を縦に並べてみよう。

◀場所がわかっても、暗号が解けていないと小成功になる。

ギルド仕事NO.60 指揮官は君だ!!

実力が異なる6人のハンターを2人ずつ組ませて、ダータネル海岸、トラーカの廃虚、パルテ砂漠のモンスターを討伐させる仕事。ポイントは、実力が近い2人を組ませることと、実力に見合った場所へ向かわせることだ。

◀6人の話をしっかり聞いて、実力が近い者同士を組ませよう。

クロノ・トリガー

CHRONO TRIGGER クロノ・トリガー

いよいよ発売となった『クロノ・トリガー』。続編の『クロノ・クロス』も発売間近のため、なるべく急いでクリアしようと思っている人も多いはず。そこで今回は、序盤戦～ラスボスの「ラヴォス」を倒す直前までを、一気に攻略!!

クロノ・トリガー

発売中 RPG	▶¥4,800 ▶スクウェア ▶MC（1ブロック）

チャートとワンポイントチェックで、最短ルートを紹介!!

シナリオチャート

ここでは、クリアに必要な最短チャートを紹介しよう。なお「ガルディア城に行くときに通るガルディアの森」など、通過するだけの場所は基本的に省略してある。また、「CHECK」や「BOSS」の表示があるところは、本文で解説しているので、参考にしてほしい。

旅立ち！ 夢見る千年祭
- リーネ広場でマールと会う CHECK 1
- ルッカの発明ショーへ
- マールを追ってゲートへ

帰ってきた王妃
- ガルディア城でマールに会う
- マール消失後、ルッカと合流

消えた王女
- マノリア修道院で王女を救出 BOSS 1

ただいま！
- 裏山のゲートから**「現代」**へ
- マールを送ってガルディア城へ
- 逮捕され、刑務所に

王国裁判
- 空中刑務所を脱出 CHECK 2 BOSS 2
- ガルディアの森のゲートへ

廃墟を越えて
- バンゴドームからトランドームへ
- 16号廃墟を通過（＊1）
- アリスドームでゲートの位置を調べる（＊2） BOSS 3

不思議の国の工場跡
- 32号線でジョニーと勝負(＊3) CHECK 3
- プロメテドームでロボを仲間に
- 工場跡で電源を確保 BOSS 4
- プロメテドームのゲートから**「時の最果て」**へ

時の最果て
- スペッキオから魔法を教えてもらう CHECK 4
- ゲートで**「現代」**へ

（＊1）16号線を歩きまわっているネズミに触れるとアイテムを盗まれるので注意。
（＊2）32号線に向かう前に、ドンからバイクのキーをもらっておくこと。
（＊3）ジョニーと勝負しないで、直接歩いて通り抜けることも可能。また、負けたとしても何度でも勝負を挑むことができる。

SFC不朽の名作RPGとして、いまだに根強いファンを持つ『クロノ・トリガー』。PS版は、内容こそSFC版と変わらないものの、おまけ要素やイベントムービーが満載で、ファンの期待を裏切らない移植作となっている。さらに、PS版には続編『クロノ・クロス』にまつわる、ある秘密が隠されているので、『クロス』をプレイする前にクリアしておきたいところだ。そこでここでは、チャートとポイント攻略を使用して、マルチシナリオに入る直前までを一気に公開！ さらに、すべての中ボス戦でのワンポイント攻略も、あわせて紹介するぞ。これさえ読めば、『トリガー』攻略はバッチリ問題ナシ!!

◀ただし、その[illegible]むには、相当な時間がか[illegible]

CHECK 1 リーネ広場での行動

リーネ広場で取った行動で、裁判の結果が変わる。基本的に、右の写真のようなことに気を付けていれば無罪になるハズ。ただし、有罪でも物語上は問題ない。

◀ペンダントはちゃんと返す。マールの言うことは聞こう。

▶他人の物を盗ると、当然裁判での印象は悪くなるぞ。

CHECK 2 刑務所からの脱出!!

牢屋の中で、何度も騒ぐ（扉の前で◎）と、見張りが怒って中に入ってくる。このときうまく牢屋を抜け出そう。所内での戦闘が面倒なら、牢屋で何もせず待っていること。ルッカが救出に来るイベントが発生するぞ。

▲ただ、刑務所内にはアイテムも落ちているので、自力で脱出したほうが得。

CHECK 3 ジョニーとのレースに勝て!!

ジョニーとのバイクレースに勝てば、戦闘をしないで32号線を渡ることができる。勝つためには、ぎりぎりまでジョニーの後ろに付き、ゴール寸前で進路をズラしてブーストをかければ、簡単に勝つことができるぞ。

▲ゴール寸前でかわす。これだけで戦闘も回避できるので、やってみよう。

CHECK 4 魔法をゲット!!

「時の最果て」に着いたら、北の部屋にいるスペッキオに会っておこう。これでクロノ、ルッカ、マールが魔法を使えるようになる。今後の戦闘が楽になるぞ。

◀とくに難しいことはない。部屋を3回回るだけでいいのだ。

▶しかし、残念ながらロボだけは魔法を覚えられないのだ。

BOSS戦 1～4

1 ヤクラ

HPが低いので、カエルとクロノのX（エックス）切りで集中攻撃。ルッカは[illegible]に[illegible]。

2 ドラゴン戦車

[illegible]ので、そこから先に倒そう。その後、[illegible]をクロノの技で集中攻撃しよう。

3 ガードマシン

ビットがあるときに本体を攻撃すると反撃がくる。まずビットを倒し、その後本体を[illegible]。

4 Rシリーズ

[illegible]。[illegible]で、まとめてダメージを与えていこう。

最強の聖剣「グランドリオン」を修復せよ!!

シナリオチャート

魔の村の人々
- ボッシュの小屋へ
- ヘケランの洞窟を通ってリーネ広場のゲートへ　BOSS 5
- 「時の最果て」経由で「中世」へ

現れた伝説の勇者
- ガルディア城へ（*1）
- ゼナンの橋で団長と会話
- ガルディア城で料理長からハイパー干し肉をゲット（*2）　CHECK 5
- ゼナンの橋で干し肉を団長に渡す　BOSS 6

タータとカエル
- デナドロ山で折れた剣をゲット　CHECK 6　BOSS 7
- タータの家で勇者バッチをゲット
- お化けカエルの森で剣のつかをゲット
- 「時の最果て」経由で「現代」へ
- ボッシュと会話
- 「時の最果て」経由で「原始」へ　CHECK 7

赤い石めずらしい石
- イオカ村でエイラとの飲み比べに勝ち、ドリストーンをゲット　CHECK 8

足跡！　追跡!!
- 盗まれたゲートホルダーを追ってまよいの森へ
- 恐竜人のアジトでホルダー奪回　BOSS 8
- 「時の最果て」経由で「現代」へ

戦え！　グランドリオン
- ボッシュと会話し、グランドリオン修復
- カエルにグランドリオンを渡し、魔岩窟へ（*3）　CHECK 9

NEXT PAGE!

（*1）城内で、ゼナンの橋の戦闘や勇者に関する情報を聞いておくこと。
（*2）会話後、一度城を出ようとすること。
（*3）カエルとともに魔岩窟へ行くとイベント発生。以後、いつでも魔岩窟を通り抜けられるようになる。

CHECK 5 ハイパー干し肉を届けよう

ゼナンの橋を渡るには、まずはこの橋で団長と会話した後、ガルディア城の調理場へ。ここで料理長からハイパー干し肉を預かり、それを団長に届ければOK。

◀食料不足で困っている騎士団長。食料さえあれば突破できる。

▶干し肉を届けると橋を渡れる。ただし、このあとはボス戦だ。

CHECK 6 グランドリオンの修復

ゼナンの橋を抜けたら、中盤の山場に向け聖剣グランドリオン修復の長い旅が始まる。まずはデナドロ山でグランとリオンを倒し、折れた剣を入手。さらにタータの家で勇者バッチを入手、最後にお化けカエルの森でカエルに会い剣のつかを入手しよう。これらをそろえたら、「現代」のボッシュの家へ。修復に必要な最後のアイテム、ドリストーンの情報を教えてくれるぞ。

▲剣にはボッシュの名前が。グランドリオンを作ったのはボッシュだった!!

▼ドリストーンを求めて「原始」へ。「原始」へは「時の最果て」を経由して行くことになる。

CHECK 7 原始に行く前に…

一度「原始」に行ってイベントを進めると、しばらくの間ほかの時代には戻れなくなってしまう。レベル不足と感じたら、「中世」あたりで少しレベルアップしておくといいぞ。また、装備品の充実も図っておきたい。

▲「原始」へのゲートをくぐる前に、レベルに不安はないかよく考えよう。

CHECK 8 原始でのお金は?

「原始」は、通常のお金ではアイテムしか購入できない。武具を入手するには、モンスターが落とす「きば」や「つの」などのアイテムと物々交換しなくてはならないのだ。渡すアイテムともらえるアイテムの一覧は以下の通り。交換に必要なアイテムは、「かりの森」で稼ぐことをオススメするぞ。かりの森は、シナリオクリアには関係ない場所だが、アイテムを効率よく稼ぐには適した場所なのだ。

▲オススメは「ヌゥ」。倒せばアイテムが一度に3つ手に入るのだ。

▼組み合わせによってもらえるものは変わる。初めは下の表を参考にするといいぞ。

交換レート

交換で入手できるアイテムは右の通り。これは「原始」に来た直後の交換内容で、シナリオの進行次第で、もらえるものは変わる。

渡すもの	もらえるもの
はなびら＋きば	ルビーガン
はなびら＋つの	ひじりのゆみ
はなびら＋はね	ストーンアーム
きば　＋つの	マンモスのつるぎ
きば　＋はね	ルビーベスト
つの　＋はね	ストーンメット

CHECK 9 カエルが仲間になったら

グランドリオンを修復すると、カエルが正式な仲間になる。この時点では、カエルはまだ魔法を使えないので、一度「時の最果て」に戻り、スペッキオに会ってカエルに魔法を覚えさせよう。魔王城での戦いがグッと楽になるぞ。

▶「時の最果て」まで戻るのは面倒だが、絶対に戻っておいたほうがいい。

◀カエルをスペッキオに会わせると、水属性の魔法と、回復系の魔法を使えるようになる。

名前を変えるには?

一度付けた名前を変更したいときは、シルバードで「原始」の[illegible]に行こう。ここにいる[illegible]に話しかけると、パーティの先頭にいるキャラの名前を変えられるのだ。

▶[illegible]

BOSS戦 5～8

5 ヘケラン
[illegible]

6 Jドラガー
上半身は冥と水、下半身は天と火の属性に弱い。全体攻撃は避け、一方ずつ集中して倒そう。

7 グランとリオン
攻撃はどちらか一方を集中攻撃。合体時は、たつまきエネルギーを中和しつつ戦おう（注）。

8 ニスベール
天の属性の攻撃をすると、防御して防御力が下がる。そこを集中攻撃して倒そう。

（注）[illegible]

ついに魔王を打倒!! そして舞台は古代へ!!

シナリオチャート

決戦! 魔王城!!
- 魔王城で、ソイソー、マヨネー、ビネガー、魔王を倒す。 CHECK 10 BOSS 9-12

気がつけば原始
- 夢から覚めたあと、ラルバ村へ

大地のおきて
- プテランの巣でエイラと合流
- プテランに乗ってティラン城へ
- ラヴォス落下後、ティラン城跡にできたゲートで「古代」へ BOSS 13・14

魔法の王国ジール
- 天の道を使いエンハーサへ(*1) CHECK 11
- 地上を経由してカジャールへ(*2) CHECK 12
- ジール宮殿でペンダントを魔神器にかざす(*3) CHECK 13 BOSS 15

とけよ封印呼べよ嵐
- 「時の最果て」経由で「未来」へ
- 地下水道跡を経由し、監視者のドームへ
- シルバードに乗って「古代」へ

なげきの山の賢者様
- 地の民の洞窟へ
- ドクロイの巣へ BOSS 16
- なげきの山でボッシュを救出 BOSS 17

(*1) ゲートから、東へ向かった場所にある「天への道」を通る。
(*2) エンハーサの北にある「地への道」を通り、一度地上へ。その後、さらに北にある別の「天への道」を抜ける。
(*3) まずは宮殿右奥のドアを抜け、さらに右のドアに入る。ここでサラとジャキのイベントが発生。サラは部屋を出ていくので、その後を追う。サラが封印されたドアを抜けたら、一度ドアの前で◎を押す(この時点では開かない)。その後、宮殿左奥のドアの先にある魔神器に行き、ペンダントをかざせば封印されたドアが開く。ただし、ドアを抜けると強制イベントとなり、戻れなくなる。

CHECK 10 幻を見破れ!!

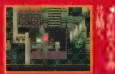
魔王城では、最初の大広間にある2つのドアに入り、それぞれの奥まで進んで戻る。すると広間にワープポイントが出現するので、これに入ろう。あとは再び2つのドアの奥へ向かえばOK。

▲なぜか敵の姿はなく、懐かしい面々がクロノを出迎えるが……

◀ワープポイントに入ると、幻は破られ、敵が襲いかかってくる。

CHECK 11 隠し部屋に入るには?

大量の本が置かれたエンハーサには、開くことができる本(本の前で◎ボタンを押すと開く)が3つ隠されている。それぞれ水の本、風の本、火の本となっており、水→風→火の順に開けば隠し部屋に行ける。部屋にいるヌゥと戦って勝てば、パワーカプセルなどを入手できるのだ。

▶順番を間違えても、もう一度◎で閉じられるって。

CHECK 12 黒の石をゲットせよ!!

カジャールには、エンハーサと同じく隠し部屋がある。入り方はエンハーサのときと同じで、3冊の本を水→風→火の順に開けば入口が開くのだ。中で手に入る「黒の石」は、現時点では使えないが、後々隠し3連携技の発動に必要になる。

CHECK 13 封印の扉が開く!

魔神器のパワーをペンダントに封じこめたあとは、「不思議な力で封印〜」のメッセージが出て開かなかった宝箱が開くようになる。封印された箱はこれまでに何度も見てきたハズ。機会を見て戻ってみよう。

▲ダンジョンの中や宿屋の部屋など、いたるところにあったこの奇妙な箱。これをようやく開けることができるようになった。思い出し、戻ってみよう。

BOSS戦 9〜17

9 ソイソー

10 マヨネー

11 ビネガー

12 魔王

13 ニズベールR

14 [illegible]

15 ゴーレム

16 [illegible]

17 ギガガイア

ラヴォス覚醒!! 最後のバトルへ！

シナリオチャート

天空で待つものは
- 地の民の洞窟であかきナイフをゲットし、ジール宮殿へ　CHECK 14
- ジール宮殿でダルトンを倒す　BOSS 18

ラヴォスの呼び声
- ジール宮殿内のゲートで海底神殿へ（*1）　BOSS 19
- ラヴォス覚醒、クロノ消滅

古代の新王
- 黒鳥号で装備を取り戻す　CHECK 15　BOSS 20
- シルバード上でダルトンRを倒す　BOSS 21

時の卵
- 北の岬で魔王と会話　CHECK 16
- 「時の最果て」で老人からクロノトリガーをゲット
- 「未来」で謎の物体（ガッシュ）と会話
- トールス村でドッペルくんゲット（*2）
- 死の山でクロノ復活　CHECK 17　BOSS 22

マルチイベントへ!!

（*1）ダルトンを倒すと、宮殿内にワープポイントが出現。入ると海底神殿へ。
（*2）「現代」のリーネ広場にある実験小屋で、40ポイントのゲームをクリアすると入手。

CHECK 14 少しレベルアップしておこう!!

この先の戦闘はかなり激化するので、ここら辺でしばらくレベルアップに励んでおきたい。とくに海底神殿での戦いはし烈なものになるので、急いで進めてきた人には、つらい戦いになるハズだ。気を抜くとザコで全滅ということもあるので、しっかり準備を整えておきたい。

▲シルバード[illegible]

▲[illegible]アイテムを[illegible]おう。

CHECK 15 装備を取り戻せ!!

黒鳥号の中には、奪われた装備品、アイテム、お金が別々に隠されている。すべて回収しておこう。

▲装備品は、各キャラごとに別々の場所に隠されている。3人分しっかり回収しよう。
▶ダクトの明るい部分で○を押すと、階下の様子が見える。これを利用してすべての[illegible]

CHECK 16 魔王を仲間に!!

クロノが消滅したあと、北の岬に行くと魔王と会える。ここで選択肢が発生し、戦うかどうかを選択可能。戦わなければ、魔王が仲間に加わるぞ。

▲カエルとの一騎打ちをさせることも可能。

▼戦わないで去ろうとすると、魔王が仲間になってくれる

CHECK 17 いよいよマルチイベントへ!!

クロノが復活したら、いよいよマルチイベント開始。複数のイベントが同時に発生し、どれからプレイしてもいい状態となる。また、この状態からいきなりラスボスと戦うことも可能だぞ。

▲すでにラスボスへの道は開かれている。しかしその前に、マルチイベントをクリアして装備やレベルの充実を図りたい。

BOSS戦 18～22

18 ダルトン
[illegible]

19 ゴーレムシスターズ
[illegible]

20 マスターゴーレム
[illegible]

21 ダルトンR
[illegible]

22 ラヴォス
[illegible]

ここから先は マルチイベント!!

クロノの[illegible]とともに、仲間たちは一度「時の最果て」に集合。ここで、マルチイベントに関するいくつかのヒントを得ることができる。マルチイベントとは、クリアに必須ではないイベントのことで、いつ、どれからプレイしてもOKなのだ。もちろんいきなりラスボスに[illegible]ことも可能[illegible]

▲[illegible]

▶[illegible]

いきなりラヴォスと戦うことも可能!!

だが…

ラスボスと戦う方法は3通り。[illegible]「時の最果て」にあるゲートをくぐる。[illegible]シルバードで[illegible]へジャンプ。[illegible]「古代」「現代」から[illegible]に突入。[illegible]

▲[illegible]

▲[illegible]

次号、マルチイベント&マルチエンディングを解析!!

ALUNDRA2 アランドラ2 魔進化の謎

『アランドラ2』攻略第1回目がいよいよスタート！ 今回は特に難解な仕掛けをピックアップしていくぞ。

アランドラ2 魔進化の謎	
11 18 A・RPG	▶¥5,800 ▶SCEI ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

▶トラップクリアの快感を追求した本格A・RPGがこの『アランドラ2』だ！

発売直前!!

「アランドラ2」のトラップクリアを徹底サポート!!

スタートからトロッコステージまでを攻略!!

今回の攻略範囲で登場する数々の仕掛けのクリア方法は『アランドラ2』をプレイするうえで必要になる基本テクニックでもある。特に重要なものを「It's アランドラ!!」としてまとめてあるので参考にしてほしい。ちなみに、ゲーム中の仕掛けはその部屋を出るとリセットされるため、行き詰まったときには1度部屋を出ることで、リトライできるぞ。では攻略第1回目スタート！

この2つのイベントを見逃すな!!

わらしべイベント
特定の人物との物々交換で進んでいくこのイベントは、飛空艇で不思議なネジを取るとスタートするので、このネジは絶対に見逃さないようにしよう！

ジーケンイベント
パズルのかけらを一定数集めると、ジーケンから連続斬りを習うことができる。フリットが成長するための数少ない手段の1つなので、取りこぼさないように。

攻略チャート

★は、わらしべイベントが発生する場所。パズルの数は今回の攻略の範囲内で取れるパズルのかけらの数を表す。

No.	場所	パズル
1	飛空艇★	0
2	パコの村★	0
3	モモモケの森	1
4	フロドの家	0
5	チョビタカ山	1
6	墜落した飛空艇	0
7	フロドの家	0
8	砲撃後のパコの村	1
9	スナナキの浜辺	1
10	ギューヨークの町★	3
11	ミトラの谷	0
12	牛怒戦車	3
13	ギューヨークの町	0
14	ヒューイの風穴	0
15	グアラン堂	0
16	ヒューイの風穴	1
17	ウェッブロック	4

次号へ

1 飛空艇 {ここでフリットの基本操作を覚えよう}

スタート地点の通路は、フリットの基本アクションを学びながら進んでいく。通路クリア後には、わらしベイベントの発生条件である「不思議なネジ」を忘れずに取っておこう。キャビン内のレバーの近くに行くと発生するイベントの後、剣を使ってレバーを倒し、扉のロックを解除。ここで必ずトイレに入っておこう。後部デッキで3体の敵を倒してからキャビンに戻れば、ボス2連戦が始まるので、ポケットに薬草を入れておくのを忘れないようにしよう。

わらしベイベントスタート ▲ここで「不思議なネジ」を取らないと、わらしべが発生しない。取り逃したらやり直そう。

◀敵を全部倒すと宝箱が落ちてくる。中身を取ったら、近くの船長室でセーブ&回復をしておこう。

BOSS テッツオ&魔船長 2人のボスで小手調べ

テッツオ HP：80
テッツオの攻撃をジャンプでよけよう。テッツオが飛んできて着地した瞬間にできるスキが攻撃チャンス。

▼衝撃波をジャンプでよけながらテッツオに近づこう。

魔船長 HP：100
一緒に出てくるザコは無視して、魔船長のみに攻撃を集中しよう。HPが減ってきたら薬草で回復できる。

▲魔船長の突きは、画面手前か奥に移動して回避。

Close up! トイレに入っておくと、得をする!?

トイレのある場所
●飛空艇 ●パコの村 ●ギューヨークの町

左下で紹介している場所のトイレすべてに入ってから、ジーケン道場にいる子どもに話しかけると、新技「ため斬り」を教わることができる。もし飛空艇のトイレに入りそびれていても、墜落後にもう一度入れるので心配しなくていいぞ。また、パコの村のトイレは、砲撃後でも入れるので覚えておこう。

③モモモケの森 {トラップの基本を覚えるステージだ}

ある程度進むと、ブーリアンがトラップの基本的なクリア法を教えてくれるのでしっかり覚えておこう。また、森のところどころにある、石像でふさがれた入口は、ゲーム中盤以降にエレメントを手に入れてからでないと入れないので、今は気にしなくてもOK。

▲ブーリアンの説明をよく聞こう。

It's アランドラ!! 視点変更で周囲の状況を把握しよう!

2つ目の押し引きブロック近くの2つの隠し通路のうち、右側にあるパズルのかけらは視点を変えないと見えない。[illegible]

フリットはパズルのかけらを手に入れた

⑥墜落した飛空艇 {最初の本格的なダンジョン そしてボス戦に突入だ}

飛空艇の前にいるアイーシャに話しかけるとパズルのかけらをくれるので、ありがたくもらっておこう。キャビン内は、ジャンプをしながら上っていけばOK。ただし、小さい足場が多いので視点変更をして足場と方向を確認してから、ジャンプすることを忘れずに。2つの宝箱には薬草が入っている。この後にはボス戦が控えているので、必ず取っておこう。

◀入ってすぐの通路は、ガスがおさまるのを待ってから一気にダッシュしよう。

▲ボス前の戦闘は、ダッシュ斬りで枝の奥の穴に敵ごと押し込めば終了するぞ。

It's アランドラ!! ジャンプをするときはまず距離感をつかもう

●通常ジャンプ
ジャンプは飛距離が短いので、視点を変えて目標とフリットを横から見えるようにしてから、ジャンプするクセをつけよう。

●ダッシュジャンプ
ダッシュジャンプは飛距離も長く、連続して飛べるので終盤まで重宝する。ただし、着地後にややすべるので狭い足場へ飛ぶときは要注意だ。

BOSS マライア ここでボス戦のセオリーを学ぼう

マライア HP:150

要注意なのが体当たり。ダメージを与えたあとやブレスのあとに繰り出してくるので、回避して攻撃を叩き込もう。これの繰り返しで勝てるぞ。

▼体当たりは判定が大きいので、ダッシュで回避しよう。

◀ブレスの当たり判定は意外に大きい。少なくともマライアが見えなくなるまでは離れよう。

ボス戦の基本はヒットアンドアウェイ!

ボスの攻撃をよけてから反撃するのがボス戦の基本。したがって、ボスごとに異なる攻撃を、いかにして回避するかが重要になってくる。攻撃の軌道や当たり判定の広さを戦いながら判断し、確実にダメージを与えよう。

⑩ギューヨークの町 {わらしべ&ジーケンイベントを必ずこなすこと}

ギューヨークの町では、宿屋の2階にあるトイレへ行って最後のトイレイベントを終わらせよう。パズルのかけらは、宿屋の階段の下（宿屋の裏の扉から行ける）と、宿屋の隣にある家の2階、闘牛場のジーケン像のそばの計3つがあるので忘れずに取っておこう。

▲宿屋の隣の2階へは、トイレを出て向かいの窓に飛び込めば行くことができる。

Close up! ショップで初のわらしベイベント

▼最初は木彫り牛だが、最後まで交換を続けていくとかなりいいものが手に入るかも!?

ショップの店主
不思議なネジ➡木彫り牛

ショップの店主に話しかけると、不思議なネジを木彫り牛と交換してくれる。新しい場所へ行ったら、いろいろな人に話しかけて、交換してくれる人を捜してみよう。

Close up! ジーケン道場で剣技を覚えよう

▼ため斬りの威力は、通常攻撃の2～3倍という凄まじいもの。

ここまでの各マップにあるパズルを全部集めていれば、ギューヨークのジーケン道場で連続斬りを教わることができる。さらに、3つのトイレイベントを終わらせていれば、道場にいる少年からため斬りも教わることができるのだ。どちらも覚えればフリットの攻撃力が大幅にアップすること間違いなし。牛怒戦車に行く前に2つの剣技を必ず習得しておこう。

▶連続斬りを覚えれば、ザコとはもちろん、ボスとの戦闘もグンと楽になるぞ。

⑫牛怒戦車 { 新タイプの仕掛けの解除法を覚えよう }

牛怒戦車からは、仕掛けの難易度がグッと上がるぞ。しかし、ここでの仕掛けの解除法は、終盤まで応用がきくものばかりなので、しっかり学習しておこう。また、ダンジョンも広くトラップや敵から受けるダメージも大きいぞ。攻略する前に、薬草やツーの水など、回復系のアイテムを所持金が許す限り買っておくのがいいだろう。

▼ブロックの前に爆弾を置いたら、火を吐く敵を誘導する。

▲爆発でブロックが吹き飛び、宝箱が落ちてくる。敵が火を吐くのを見た瞬間に横に移動してダメージを回避する。

◀ここのハードルは、白線ギリギリからのダッシュジャンプでクリアできる。

It's アランドラ!! スイッチを押す順序が重要だ

入ってすぐの仕掛けの解除法は、まず下からレバーを倒す→上から同じレバーをもう一度倒す→入口から向かって左の部屋でカギを取る→レバーを倒してから右の部屋でスイッチを押す→すぐそばのスイッチを押す→左の部屋でスイッチを押す。また、右の部屋のシャフト裏のパズルのかけらを忘れずに！

▲重要なのは、レバーを倒した後に、もう一度上から同じレバーを倒すこと。

◀パズル型の仕掛けは、スイッチを入れることで何が変わるのかをしっかり観察。

●敵を誘導して仕掛けを解除!!

ここでは、[illegible]

●空中制御で着地点を変えよう!!

[illegible]

Mini Game ミニゲーム タマゴロステージ

これをクリアするには、何度もトライして落とし穴やアイテムの位置を覚えるのがベスト。ロケットを取ると、スピードが大幅にアップするが、操作は難しくなる。黄色の矢印が見えたらジャンプと空中制御を組み合わせて、落とし穴を乗り越えるようにするといい。この後はボス戦なので、回復系アイテムを稼いでおいた方が後でラク。

◀ダッシュジャンプで進めば、かなりの距離を稼ぐことができる。

BOSS マオックス 球をかわして攻撃しろ!

マオックス HP：200

まず、相手の攻撃や転がってくる鉄球から、ダッシュやジャンプでひたすら逃げる。すると、マオックスが目を回して棒立ちになるので、そこにダッシュ斬りを叩き込もう。これを繰り返すだけで勝てるぞ。

▼ダッシュ斬りは接近と攻撃が同時にできる便利なアクションだ。

▲避けるときはダッシュで大きく動こう。

⑭⑯ヒューイの風穴 { アイテムを使ってトラップを解除するのだ }

ここで難しいのが、レバーと爆弾を組み合わせた仕掛け。爆弾を片方のレバーに置いてからたいまつを投げて点火し、爆発の瞬間にもう一方のレバーを剣で倒す。2つのレバーが同時に倒れれば、近くの足場が動いて先に進めるようになる。

◀写真のように岩を積んで階段を作ろう。

▲たいまつを投げて点火を確認したら…。

◀爆発と同時にレバーを倒そう。タイミング命だ。

⑮グアラン堂 { ソ・ダーツでフリットを育てよう! }

グアラン堂ではソ・ダーツでためたポイントで買い物ができる。景品はフリットを強化できるアイテムが中心なので、ダーツの矢がたまったらぜひチャレンジしてみよう。ダーツの矢は宝箱や敵から手に入れることができるぞ。

▶「CHANCE」のときは必ず高得点を狙うようにしよう。

▲エレメント入手後は、エレメントを強化できるアイテムを狙おう。

17 ウェッブロック {エレメントの使い方をマスターしよう!}

ウェッブロックはエレメント「ピクシー」の入手とエレメントを利用したトラップが登場する重要な場所。エレメントの基本をここで学びつつ、火を誘導するトラップなど新タイプのトラップにも慣れておこう。また、マップが広いのでこまめなセーブと回復を忘れずに。

▲敵が投げる爆弾を、ブロックの近くに落ちるように誘導しよう。成功すれば…。

◀見事、ピクシーをゲット！ さっそくポケットに入れて使ってみよう。

●ベルトコンベアの部屋

▶部屋の宝箱を全部取ったら、ベルトコンベアに乗って外へ出よう。

●換気ダクトに注意

▶換気ダクトに吸い込まれると外に放り出されるので注意。

●敵の振り切り方

▶クモ型の敵に取りつかれたら、ダッシュ斬りで振り切ろう。

●宝箱をゲット

▲ボス戦直前に緑の水晶にエレメントを撃つと宝箱が出現するぞ。

●イバラを焼き払え

▲通路をふさいでいるイバラは、火を噴くタルを持ってきて焼き払おう。

It's アランドラ!! エレメントの3つの特性を理解しよう

●色のついた仕掛けを作動させる

4色の仕掛けは、それぞれの色に対応したエレメントを撃つと作動する。色のついた仕掛けを見たらそれに対応するエレメントを撃ってみよう。

●敵に当てて攻撃することができる

ピクシーを除いた3種類のエレメントを敵に当てるとダメージを与えることが可能。離れたところから攻撃するときに非常に便利だ。

●ポケットに入れておくとさまざまな効果を発揮する

[illegible]

It's アランドラ!! 火を誘導して燭台に点火!

この手の仕掛けを解除するときのポイントは、燭台までのコースとコース上にある障害物、自分が立つ位置を認識すること。まず最初に燭台までのコースと障害物の有無を確認。次に、誘導時に自分が立つ位置を決めてから火を誘導しよう。一度でクリアするのは難しい。何度も失敗しながらベストの誘導コースを見つけていこう。

▲地下坑道では、まずは写真の位置に立って火を待つ。

◀最後の曲がり角は、壁ぎわに立って火を待とう。

●火の誘導応用編

2回目の誘導では、火や自分が途中の換気ダクトに吸い込まれないよう、慎重に誘導していこう。

Mini Game（ミニゲーム） トロッコステージ

このミニゲームで使えるテクニックはしゃがんだままのジャンプだ。岩と鉄球が連続して発生したら、しゃがんだままでジャンプをすればクリアすることができるぞ。ただし、しゃがんだままだと石の飛距離は短くなるぞ。敵が見えたら、すぐに立って石を投げ、敵を撃退するといい。アイーシャとフリットの2人を同時に操作することになるが、落ち着いて1人ずつ確実に敵を撃退していけば、クリアできるぞ。

▶敵に挟まれたら、ひたすら敵に石を投げ続けるようにしよう。

▲この視点は丸太との距離感がつかみにくいので要注意だ。

BOSS マティーニ クモの巣に注意せよ

マティーニ HP：300

マティーニが吐き出す蜘蛛の巣に乗ると移動が遅くなる。蜘蛛の巣を回避しつつ、相手の横に回り込んで攻撃しよう。ある程度ダメージを与えると、周りのフェンスがなくなる。このあとは、攻撃をしつつフィールドの外にマティーニを押し出していけばいい。

▼ダッシュ斬りでひたすら押して、フィールドの外に出せれば簡単に勝つことができる。

最終攻略!!

究極の遺産【デュープリズム】をめぐるルウとミントの冒険も終盤に突入。より厳しくなる敵の攻撃やトラップをバッチリ攻略!!

DEWPRISM™
デュープリズム

ルウ「絶対にあきらめない
…するやつは、ひとり残らずあたしの魔法でボコボコにしてハッピーエンドになだれこむわ!

物語は最高潮(クライマックス)! ラストダンジョン直前までを攻略!!

ラスダン直前までを、展開が異なるルウ編とミント編に分けて攻略。2人に共通するマヤの塔は、とくに重点的に解説するぞ。

デュープリズム	
発売中	▶¥5,800 ▶スクウェア
A·RPG	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

ストーリー攻略

よりドラマチックになるゲーム終盤のストーリーを、流れに沿って攻略！　対ボス攻略も要チェック！

湖水の遺跡

プリマドールを連れて、いよいよ【遺産】が封印される湖水の遺跡へ。しかし、思わぬ人物の登場で、物語は意外な展開に……。

ついに遺産を入手!?

プリマドールとの散歩のあと、クラウス家の地下室へ行くとアミュレットが完成している。これでついに、湖水の遺跡に封印されたヴァレンのアトリエを復活させることができるのだ。さっそく湖を渡るため、ロッドからスカタン号を借りよう。ここでルウ編に限り、ロッドとのバトルが発生する。スカタン号を借りることができたら、準備を整えてからクラウス家へ。その後遺跡へ向かおう。

▲突如、マヤとドールマスターたちが出現。

◀ロッドの活躍で、ピンチを脱出!!

しかし遺跡は封印されて……

▲マヤの塔が湖水の遺跡を封印してしまう。

ロッド
●地道にヒット&アウェイ

ロッドの攻撃は振りかぶった瞬間にジャンプで敵をすれば簡単にかわせる。ここはプレ…距離を置いて、敵の攻撃に合わせてジャンプを…

BOSS

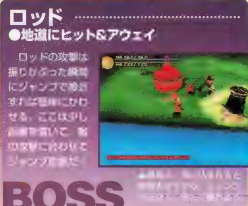
CHECK マヤの塔大脱出!!
ミントの天敵カボチャの大群が迫る!!

ミント編に限り、マヤの塔から脱出するイベントが発生。その途中、見えない足場をジャンプして先に進むことになるが、直前の選択肢で「自力で渡る」を選ぶと、クリア後にゴールドコインが手に入るぞ。ルウの動きやミントのセリフをヒントに、ぜひ挑戦してみよう。

◀敵はジャンプでかわすかボルトで攻撃。

見えない足場攻略法

◀1つ目の見える足場からは右前方。

▼その次は見えない足場が2つあるので注意。

▲前、右前、前、右前、前。このセリフを覚えておこう。

※ルウ編はP.79、ミント編はP.80へGO!!

キャラ別攻略 ルウ編

ミントやベルたちの助けでピンチを乗り切るも、プリマドールはドールマスターの手に……。シリアスタッチなルウ編を、一気に突き進もう!!

ルウ編行動チャート

①カローナの街
遺跡に近づく方法を探すルウ。そんなとき、夜の街に死んだはずのクレアが出現。ルウは彼女を追うが…。

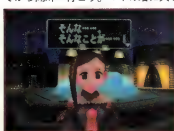
②マヤの塔
サイコマスターの招きでルウはマヤの塔へ。その最上階で、ドールマスターから衝撃の事実を知ることに。

③怒りの山
空中に浮かぶ復活したアトリエを目指し、ルウはウィーラーフの翼を借りに怒りの山へ向かう。

竜に変身してアトリエへ!!
翼を手に入れたルウは、最後の決戦を前にカローナの街の人々と別れの挨拶をかわす。そして、森にある崖から竜に変身し、ヴァレンのアトリエへ向かうのだ。

▲▶街の各施設やメルのアトリエではイベントが発生。

①カローナの街 死んだハズのクレアが夜の街に!!

湖水の遺跡でのイベント後、酒場に行くとイベントが発生。まずは、自分の部屋で休んでから湖畔へ行こう。マヤの塔に入ることはできないが、再び部屋で休むと夜の街にクレアが出現するぞ。彼女を追って、裏路地→波止場→草原の順で回ったら、最後に教会へ。

▲波止場ではデューク、草原ではロッドに必ず話しかけよう。

▲ゲーム中、何度か夜の街を歩く機会がある。草原ではイベントが発生。

サイコマスター ●とにかく背後に回って攻撃!!

背後から攻撃する以外は、逆にこちらがダメージを受けてしまう。必ず背後に回って攻撃しよう。敵の動きをよく見て、スキを狙うのだ。

BOSS

②マヤの塔 ルウの正体が明らかに!?

教会でのバトル後、湖畔へ行くとマヤの塔に入ることができる。最上階ではドールマスターとバトルになるが、ここでは勝つことはできない。いさぎよく負けてしまおう。一連のイベントでマヤの持つ遺産「ブックオブコスモス」の中に飛ばされたルウは、そこでエイオンの生き残り、アタナシウスと戦うことになる。

◀1度塔に入ると外にはもう戻れない。宿屋で体力を回復させてから行くように。武器屋の商品も変わっているのでチェックしよう。

▶ドールマスターの口から、驚くべき数々の真実が明らかにされる! 一瞬も目を離せない怒涛の展開が繰り広げられるぞ!!

アタナシウス ●新アクション「ガード」を使いこなせ!!

このバトルでは、◎ボタンを押すと敵の攻撃を防御できる。敵の魔法は無理せずガードして、顔の横から攻撃だ。

▲敵の魔法は無理せずガードしよう。

BOSS

③怒りの山 スペクターのコインは必ず入手!!

空に浮かぶアトリエへ行くために、ウィーラーフの力を借りることにしたルウは、怒りの山へ向かう。山頂へ行く途中、岩を壊すとスペクターが出現するので、必ず倒してコインを手に入れておこう。その後のボス戦で、非常に強力な戦力になるのだ。

◀怒りの山へ行く前に、メルのアトリエへ行くとイベントが発生する。

トラップマスター ●スペクターに変身すれば楽勝だ!!

スペクターに変身したら、むやみに動かずに敵が隣のパネルに移動してくるまで待とう。敵が攻撃範囲に入ったら「のろい」で攻撃しよう。

BOSS

モードマスター ●相手に合わせてこっちも変身だ!!

敵はルウ、ガーゴイル、ドドンゴ、ベヒーモスに変身する。どの姿のときも、横移動で相手の攻撃を避けながら、敵が攻撃したあとのスキをついて攻撃しよう。相手がベヒーモスかドドンゴのときは、スペクターに変身して「のろい」で攻撃するといい。

BOSS

キャラ別攻略 ミント編

ミント編も、ルウ編と同様にストーリーを追って攻略していく。ルウ編以上にダンジョンと街の行き来が多いので、下の解説で行き先を確認しよう。

ミント編行動チャート

①カローナの街〜地下遺跡
突如現れたサイコマスターは、プリマドールの引き渡しを要求する。当然、ミントは拒否するが……。

➡

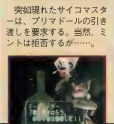
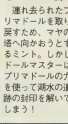
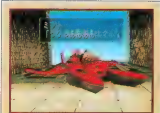
②マヤの塔
連れ去られたプリマドールを取り戻すため、マヤの塔へ向かおうとするミント。しかしドールマスターは、プリマドールの力を使って湖水の遺跡の封印を解いてしまう！

➡

③カローナの街
空に浮かぶアトリエを目指すミントは、スカタン号を飛行させるために5つのカノンオーブを集める。

➡

④怒りの山
山へ行くと、ルウは竜に変身して一足先にアトリエへ。ミントはウィーラーフから強力な魔法をもらう。

➡

スカタン号でアトリエに突入!!

①カローナの森〜地下遺跡 ドールマスターの策略が街を襲う!!

モンスターに襲われているミラを助けるため、カローナの森へ向かうミント。無事に救出し、クラウス家に戻ったあとは、モンスターの増加を防ぐために地下遺跡へ。しかしそれは、ドールマスターの策略だった。ミントたちがいない間に彼は街を襲い、プリマドールを連れ去ってしまう…。

▶ミラ救出の途中、ゴロツキを助けるとコインを入手できる。

▲地下遺跡はひたすら直進でＯＫ。ただし、以前に取ったアイテムが、復活しているぞ。

サイコマスター BOSS
●魔法よりも飛び蹴りっ!!

ルウ編同様、背後からの攻撃以外は通用しない。ここは敵の[illegible]

②マヤの塔 最上階でボスとの2連戦

マヤの塔では、トラップマスターとモードマスターを相手に連戦することになる。これを乗り切るためには、階段にいるザコはできるだけ無視して進み、ムダな体力を使わないようにする必要があるぞ。

◀とくにボス戦直前の階段にいるウィッチーは強敵。相手にしないように。

トラップマスター BOSS
●むやみに動くと相手の思うツボだぞ！

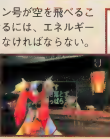
むやみに動かず、敵が移動した直後[illegible]

偽マヤ BOSS
●接近したらダイナマイトを連発だ!!

マヤに化けたモードマスターとの対決。ときどき出現する地面の光に触れてしまうと、カボチャになってしまう。[illegible]

◀HP、MPの残[illegible]

③カローナの街 カノンオーブを集めよう!!

草原へ行くと、なんとスカタン号が空を飛べることが判明する。しかし飛行させるには、エネルギーとなるカノンオーブを5つ集めなければならない。下のチャートを参考に、オーブを4つ集めたら草原へ戻ろう。裏路地の道具屋ではお金を払って買うことになるが、選択肢で「泣き落とす」を選ぶと安く買えるぞ。

◀「泣き落とす」でも、購入には5000G必要だ。

▲メルのアトリエではミニゲームをクリアしよう。

カノンオーブ最短取得チャート

クラウス家 地下室 → 裏路地 酒場 →
裏路地 道具屋 → メルのアトリエ → 再び草原へ

④怒りの山 強力な魔法を入手しよう!!

カノンオーブを集めたら、ヴァレンのアトリエに向かう前に怒りの山へ行ってみよう。頂上ではルウとの会話イベントが発生し、彼が飛び去ったあとにウィーラーフと戦うことになるぞ。この勝負に勝てば、超強力な「ハイパー」の魔法を入手できるのだ。ラストダンジョンへ挑戦する前に、ぜひとも手に入れておこう。

ウィーラーフ BOSS
●敵も本気、油断は禁物だ！

攻撃パターンは、ほとんど前回と変わらない。[illegible]

ダンジョン攻略～マヤの塔～

ここではルウ編とミント編、共通の山場となるマヤの塔を詳しく解説していくぞ!!

カボチャの大群に立ち向かえ!

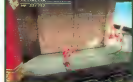
塔の階段には、ファビットやパンプキン、ウィッチーが出現する。ファビットは攻撃の出が速く、こちらの攻撃をガードする強敵。ウィッチーも、うかつに近づくと「かいてん」や「カボチャほう」で思わぬダメージを受けてしまうぞ。ここはできるだけ無視して先に進んだほうがいい。ルウならドドンゴに変身して、頭突きで突進するのも有効。

▲螺旋階段の裏には宝箱があるので、忘れずに入手しよう。

◀ミントはフレアを放って、それを盾に進むといいぞ。

POINT 1 扉へ近づく前にファビットを一掃!!

階段を登りきったら、そこにいるファビットを倒すまで扉に近づかないように。扉から敵が出てきて不利になるぞ。

▶魔法が届く距離まで、少しずつ近づこう。

▲ドドンゴのファイナルストライクなら、多少離れた位置からでも攻撃できるのだ。

POINT 2 爆発するカボチャに要注意!!

空中を移動するカボチャは、決まったルート以外のカボチャに乗ると爆発してダメージを受けるぞ。また、遠くのウィッチーはカボチャを撃ってくるので、撃つそぶりを見せたら垂直ジャンプで回避しよう。

攻略のツボ

▲最初の二択は右のカボチャに飛び移ろう。タイミングよくジャンプ!

◀3つ並んだカボチャは、一番左が正解だぞ。

▶落ちるとパンプキンを倒すまで上がれない。

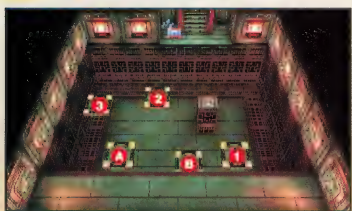
POINT 3 エレベータでのパンプキン対処法

途中のエレベータでは、上からパンプキンが大量に落ちてくる。ムキになって攻撃ボタンを連打していると、足を踏み外す場合があるので注意。また、階段とエレベータの間にも隙間があるので、落ちないように注意しよう。

▶ミントは中央でバルカンを連射しよう。

◀ルウはウィッチーに変身して、◎ボタン連打が有効。

POINT 4 移動パネルにはじかれる前にジャンプ!!

移動パネルの部屋では、まず最初に下に降りて固定足場と❸のパネルにいる敵を攻撃。ルウならジャンプ攻撃、ミントならボルトの魔法で倒そう。次に、❶のパネルから固定足場へ飛び移り、そこから❷→❸とパネルを乗り継いで先に進む。移動パネルは終点まで行くと回転し、はじかれてダメージを受けてしまうので注意しよう。失敗した場合は、Ⓑのパネルから手前の足場に戻ればいいぞ。

攻略のツボ

▲Ⓐは乗ってもダメージを受けるだけなので、乗らないように。

▲❷にいる敵には、ファイナルストライクも有効。

▼❸へは❷が写真の場所に移動したらジャンプ!

マヤの塔 出現モンスターデータ

今回、新たに登場する3体のモンスターデータを公開! 枠内のHPはモンスターのHP、賞金は売ったときの金額だ。データの一番下は、ルウが変身したときの攻撃方法だぞ。

パンプキン

強くはないが、1度にたくさん出現する。変身した場合は、◎ボタンを押し続けると自爆できる。

HP	賞金
25	20

□	△
たいあたり	じばく

ウィッチー

遠くからは「カボチャほう」、近づくと回転して攻撃してくる。変身時はどちらの攻撃もMPを消費する。

HP	賞金
10	150

□	△
カボチャほう	かいてん

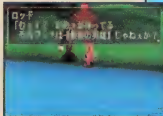
ファビット

左右のハネで素早い攻撃をしかけてくる強敵。が、変身すると弱い。

HP	賞金
34	100

××（2回押し）	□	△
2だんとび	ハネなぐり	ガード

TOPIC!! 三種の神器(?)の使い道

伝説の剣、盾、かぶとがそろったら、それらを酒場のマスターに預けてみよう。すると、特別メニューが注文できるようになるぞ。料理の材料となるモンスターは自分で取ってくることになるが、食べるとステータスをアップできるのだ。ぜひ、試してみよう!

▼剣は地下遺跡、盾は怒りの山、かぶとはマヤの塔で入手できるぞ。

◀そのほか「最後の英雄」など、人に渡すと得する特殊アイテムは多数存在するぞ。

攻略

西遊記

中国大陸を舞台に展開する壮大なS・RPG『西遊記』のバトルや仲間キャラに関する基礎攻略を伝授!!　さらに、第一章までに行われる全9ステージのバトルを徹底攻略。冒険の序盤をしっかりとサポートしていくぞ。

西遊記

さいゆうき

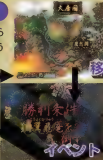
基本戦術&ステージ攻略で序盤の冒険をサポート!!

西遊記	
発売中	▶¥6,800　▶コーエー
S・RPG	▶MC（1ブロック）、PS（3ブロック）

ゲームの基本的な流れは、全体マップで新しい場所に移動→イベントシーンでストーリーが進行→戦術SLGによる戦闘シーンと流れて行く。バトルに勝つことで、全体マップから次の場所へと移動できるようになるのだ。移動の合間に都市に立ち寄り、軍備の補強などを行うといった戦略的な要素もあるが、ゲームを進めるうえで最も重要になるのは戦闘マップでの戦術なのだ。そこで今回は、戦闘での基本戦術や、仲間キャラの扱い方などを中心に紹介。また、ひと通りの仲間がそろう第一章までのステージ攻略も併せて紹介するぞ。

◀おなじみのキャラたちとの壮大な冒険が展開するぞ。

ゲームの流れ

基本的にはイベントから戦闘に突入していくという繰り返しでゲームは進行。

都市コマンド

村や街では、お店でアイテムを購入したり、鍛冶屋で武器を鍛えたりといったことが可能。道場で模擬戦を行い、経験値を稼ぐこともできるので、できるだけ立ち寄ろう。以前訪れた村に戻ることも可能だぞ。

戦術指南書

巻ノ壱　キャラや攻撃の属性を覚えよう!!

各キャラと敵は、ほとんどが5つの属性のどれかに属している。属性には相性があり、その関係は、右の図のように時計回りに強く、反時計回りに弱い（例えば、木は土に対して強く、金に弱い）。術を使う際には、この相性をよく考えて使っていこう。

巻ノ弐　地形を利用しよう

攻撃の際、相手より高い位置にいると威力は増加する。高低差のある場所では、できるだけ高い位置を取るように心がけよう。また、側面や背後から攻撃することでも有利になる。自分と相手の位置関係には注意して戦おう。

巻ノ参　マップの仕掛けを利用せよ!!

マップには、「操作」することで橋を落としたり、乗るだけで床が上下したりする仕掛けが用意されている場合もある。こうした仕掛けをうまく使っていこう。ただし、使い方を間違えると逆にピンチに陥る場合もあるので慎重に。

巻ノ四　神将召喚の使いどころ!!

主人公、三蔵法師の使える神将召喚は、召喚している間、味方にさまざまな効果をもたらせてくれる便利なコマンド。しかし、召喚した神将はわずか3ターンで消えてしまうのだ。MPさえあればもう一度同じ神将を召喚することもできるが、序盤では1～2回がせいぜいといったところ。ピンチに陥ったときに使えないのでは意味がない。召喚するタイミングには、十分注意しよう。

巻ノ伍　神獣変化の賢い使い方!!

三蔵以外が使える神獣変化は、一度に変化できるのは1人のみ。時間制限はないが、神技（神獣の技）を使うたび、画面左上の神獣ゲージが減っていく。これが0になると変化が解けてしまうのだ。神獣ゲージは戦闘中回復できないので、効果的な神技を使えるキャラを変化させることが肝心。また、変化するときは周囲の敵にダメージを与える。変化する位置にも気をつけよう。

キャラ指南書　メインキャラ6人の戦い方をチェック

三蔵法師
味方を神将でサポート

ゲームの主人公。ほかの仲間と違い神獣変化はできないが、杖に宿った神将を召喚して味方を間接的にサポートする。属性は「木」で、直接攻撃は苦手。ゲームの最初に性別を選べるが、装備品に多少違いがあるだけで、能力的な差はない。

三蔵はこう使え!!

三蔵で敵を倒すことは考えない。常に安全な場所で術を使っていこう。術を使うだけでも経験値は入るので、なるべく前線に出さないように!!

＜神将召喚＞

神　将	属性	基本コスト	効　果
西王母	木	20	HP回復
哪吒太子	火	30	物理攻撃力アップ
感応仙姑	土	25	MP回復（三蔵除く）
炳霊公	金	33	物理防御力アップ
二郎真君	水	27	移動力アップ（三蔵浮遊）

孫悟空
バランスのいい攻撃キャラ

短気で荒っぽいが、正義感の強い妖怪たちのリーダー。装備武器は威力の高い如意棒。属性は「火」で、武器攻撃を得意とする。觔斗雲法という特技を持っており、雲に乗って戦場を自在に移動することも可能。神獣変化では斉天大聖となり、リーチの長さと範囲の広さを兼ね備えた神技を使用できる。

悟空はこう使え!!

通常、神獣状態ともにバランスがよく使いやすい。力押しの正面突破から、觔斗雲法を用いての奇襲まで、あらゆる局面に対応できる。

〈神獣変化の技〉

攻撃名	修得レベル	属性	効　果
五鉤爪	ー	火	鋭い爪での切り裂き攻撃
破兜落	ー	火	隕石を引き寄せ敵に落とす
洪猿叫	4	火	すさまじい叫びで敵をすくませる
火箭雨	13	火	雨のように炎をあびせる
怒髪天衝炎	20	火	激情を炎にし、大爆発
大身外身法	30	火	分身の術

猪八戒
一撃必殺の怪力が自慢!!

見かけどおりの温和で優しい猪の妖怪。力任せの強力な攻撃を得意とする。装備武器は９本の刃を持つ馬鍬で、属性は「土」。リーチも短く動きも遅いが、その攻撃力は魅力的。また、横に並んだ敵をまとめてなぎ払う九尾閃という特技を持つ。神獣変化は天崩巨猪。やはり単体へのパワー攻撃が主体。

八戒はこう使え!!

体力の高さを活かし、壁役として使っていく。また、術力は低いので、武器攻撃をメインに戦おう。ただし、命中率は低いので過信は禁物だ。

〈神獣変化の技〉

攻撃名	修得レベル	属性	効　果
穿牙	ー	土	牙で敵を貫く
地砕蹴	ー	土	敵に土砂を浴びせる
圧殺	5	土	高空から敵を踏みつぶす
猪突衝	10	土	前方に体当たり
烈穿牙	21	土	牙で敵を噛みちぎる
轟地震山踏	26	土	足踏みで地震を起こす

沙悟浄
水中での戦いはおまかせ

世界をさすらうクールな妖怪道士。装備武器は、リーチの長い宝杖で、属性はもちろん「水」。離れた場所から攻撃できるが、どちらかといえば術攻撃のほうが得意。特技は水練で、水の中にいるだけでＨＰが回復する。神獣変化では幻蓮河伯となり、ステータス変化を起こす神技を主に使う。

沙悟浄はこう使え!!

通常攻撃のリーチが長いのは便利だが、威力はイマイチ。やはり術をメインにしたほうがいい。水の多いマップでは、迷わず出陣させよう。

〈神獣変化の技〉

攻撃名	修得レベル	属性	効　果
奔水撃	ー	水	水流で敵をなぎ倒す
布霜	ー	水	冷気で敵を倒す
暗刃	6	水	刃で敵を切り刻む
広止水封	11	水	敵の術を封じる
奈落陥穽	15	水	敵を奈落に落とす
天瀑布	24	水	激流で敵をなぎ倒す

朱涼鈴
機動力を活かして奇襲をかけよう!!

わがままでにぎやかな竜王の娘。属性は「金」で干将陽剣という両刃の直刀を用いて戦う。体力や攻撃力はやや低いが、高い回避能力と移動力を持つ。特技は貫甲突で、縦に並んだ敵をまとめて貫くことができる。神獣変化は竜の化身、鋼翼飛竜。飛行できるようになり、さらに移動力が上がる。

朱涼鈴はこう使え!!

やはり高い移動力を使ったかくらん戦法で戦っていこう。地形の入り組んだマップでは、神獣変化での飛行能力が役に立つ。神技も強力だ。

〈神獣変化の技〉

攻撃名	修得レベル	属性	効　果
竜牙	ー	金	牙で敵を寸断
鋼尾鞭	ー	金	尻尾で敵をなぎ倒す
烈空刃	8	金	真空を作り敵を切り刻む
飛鱗	14	金	無数の鉄片を飛ばして攻撃
翔鉤襲	18	金	高空から爪で切りかかる
雷息	27	金	口から雷を放つ

桔花公主
背後から味方をサポート!!

ひかえめで上品な桜の木の精霊。属性は「木」で、芙蓉弓という美しい長弓を用いて戦う。射程４を誇る通常攻撃で、離れた場所から味方をサポートできる。また、敵を魅了する特技、射心矢を使うことも可能。神獣変化では巨大な蝶、鳳瑠華蝶となり、回復や魅了などの特殊な攻撃を行うことができる。

桔花公主はこう使え!!

攻撃力、体力ともに不安があるので、三蔵と一緒に安全な場所から術や攻撃でサポートしていこう。神獣変化は、やや使いにくい。

〈神獣変化の技〉

攻撃名	修得レベル	属性	効　果
技鞭林	ー	木	枝で敵を打ちすえる
旋落扇	ー	木	羽ばたきで竜巻を起こす
瑠華咲	9	木	舞い踊りで敵を魅了
萌風	12	木	味方のHPを回復
茨海	17	木	イバラで敵を動けなくする
忘我郷	25	木	桃園の幻で敵を魅了

ステージ攻略指南書

第一章の終わりまでを完全サポート

第一章での戦闘マップについて、基本的な戦い方や宝箱の位置などを紹介。全般的なバトルの心得として、ボスを倒せばいいステージではボスだけを狙い、総ターン数を少なくするように心がけよう。総ターン数が少なければ、神獣経験値にボーナスがつくからだ。これで、神獣レベル（神獣ゲージの量）が上がりやすくなる。経験値やお金は都市で稼げるので、そちらを利用しよう。

▲総ターン数が少ないと神獣経験値（神技を使うと増える）にボーナスがつく!!

プロローグ～序章

16年前、川岸に流れ着いていたところを金山寺の住職法明長老に拾われ、使用人として育てられていた玄奘（玄娘）は、あるとき、白昼に観音菩薩の幻を見る。その中で、天竺の大雷音寺に向かうよう告げられた玄奘は、翌朝、同じ夢を見た法明長老に天竺行きを志願する。こうして玄奘（プレイヤー）は三蔵法師の名を授かり、遥か彼方の天竺へ向けて壮大な旅へと出ることになった……。

◀夢の中に現れた観音様から、天竺へ向かうよう告げられる。

◀僧侶となった三蔵は、数名のおともを連れて天竺へ旅立つが……。

ステージ1　両界山　▷▷岩の札をはがす

●戦闘は考えず、ひたすら山の頂上を目指せ!!

プレイヤーキャラは三蔵1人。岩の札をはがせばクリアなので、一目散に山へ向かおう。倒さなくてはならない敵は、札の前にいる1匹のみ。ほかはすべて無視しよう。悟空の言うとおりに橋を「操作」して落とせば、十分逃げ切れる。ちなみに、敵が橋に乗っているときに橋を落とすとダメージを与えることもできる。しかし与えるダメージは少なく、こちらが三蔵1人ではほとんど焼け石に水。ここでは無意味。

◀橋は、渡ったら速攻で落とす。敵が乗るのを待つ必要はない。

アイテムはココ!!

◀悟空が教えてくれるので、わかりやすい。中は回復丹。

仲間になるキャラ▶孫悟空

ステージ2　黒風山　▷▷すべての敵を倒す

●敵はすべて悟空で倒そう!!

基本的に敵は三蔵を狙ってくる。悟空はいきなり神獣変化して、敵の気を自分に向けさせる。三蔵は、ひたすら逃げまわりながら自分を回復。ダメージが少なくても毎ターン回復して経験値を稼こう。悟空は、三蔵に近寄る敵を優先し神技で攻撃していこう。なお、マップにはアイテムがあるが、岩に隠されていて、その岩を神技で破壊しないと現れない。余裕がなければ無視しよう。

▲敵はすべて悟空で倒す。三蔵は回復しかしない。

アイテムはココ!!

▲岩を破壊すると出現。中は布の頭巾。

▲こちらも岩の中にある。中は弛緩丹。

ステージ3　高老荘　▷▷すべての敵を倒す

●ここでもやはり攻撃は悟空で!!

いきなり囲まれている。悟空は、すぐに神獣変化し、敵がまとまっているところを範囲攻撃。三蔵は民家の壁を背にするか、薪を伝って屋根に上り、ひたすら回復だ。ここでも攻撃は悟空の神技が頼りだ。余裕ができれば、三蔵をアイテム回収に回らせよう。

▶八戒はNPCなので、勝手に動く。あまり賢くないので期待は禁物。

仲間になるキャラ▶猪八戒

アイテムはココ!!

◀壷に隠れている。神獣変化のついでに破壊だ。中は法力丹。

◀民家の裏の奥にある。三蔵に取らせよう。中は皮の鎧。

ステージ4　鷹愁澗　▷▷鋼翼飛竜を倒す

●近寄ってくるのを待ち一気に倒せ

相手は鋼翼飛竜1匹のみ。とはいえ、無尽蔵に神技を使ってくるので長期戦となると不利。悟空はすぐに神獣変化し、攻撃態勢を取ろう。飛竜は、攻撃範囲内に相手がいれば遠距離攻撃→移動して距離を取る、いない場合は移動して隣接→接近攻撃というパターンを取る。ヘタに追いかけようとすると延々と逃げられるので、遠くから相手が近寄るのを待って攻撃をしかけよう。

▶八戒は悟空とともに通常攻撃。三蔵は例によって回復に徹する。

仲間になるキャラ▶朱涼鈴

アイテムはココ!!

◀中に入っているのは回復丹。安いアイテムなので無視してもOK。

ステージ5　落病泉　▷▷沙悟浄が逃げ切る

●沙悟浄の通り道を作ってあげよう!!

NPCの沙悟浄が、マップの外まで脱出すればクリアとなるマップ。移動力に優れる朱涼鈴を神獣変化させ、沙悟浄の近くにいる敵を優先して倒していこう。沙悟浄は近くに敵がいると、攻撃を優先させてしまうのだ。先にも書いたように、このゲームでは経験値を稼ぐより短いターン数でクリアすることが重要になる。沙悟浄にはとっとと脱出してもらうに限るのだ。ある程度時間が経つと、敵の増援が現れるが、これらは朱涼鈴（鋼翼飛竜）でブロックし、できるだけ相手にしない。そんな余裕があるならアイテムを回収しよう。

◀飛竜の攻撃は範囲が広い。うまくまとめてダメージを与えていこう。

▶そろそろ三蔵にも、仲間を回復する余裕が生まれるハズ。

アイテムはココ!!

▲岩の中に回復の巻物が。取っておきたい。

▲ここには回復丹が隠されている。余裕があれば。

▲こちらは旅僧の僧帽。三蔵の装備アイテムだ。

ステージ6　陳　家　荘　▷▷如意真仙を倒す

●一カ所に固まって守りを固めろ!!

いきなり取り囲まれた状態からスタートする。民家の片隅に三蔵を取り囲むように陣を組んで戦っていこう。三蔵はすぐに西王母を召喚し、味方のHPを毎ターン回復させる。西王母のHP回復効果は、三蔵に近いほど高くなるので、なるべく分散しないように戦おう。神獣変化はやはり範囲攻撃できる悟空がいい。ボスの如意真仙が近寄ってきたら、集中攻撃をかける。ザコが残っていても、ボスへの攻撃を優先させ、一気にクリアしよう。

▲三蔵はさっそく西王母を召喚しよう。あとは仲間の回復に専念だ。

◀マップは狭いうえに取り囲まれている。味方を分散させないようにしよう。

▲如意真仙が近寄ってきたら、一気に集中攻撃をかける。如意真仙は術で攻撃してくるなかなかの強敵だが、防御はそう高くない。通常攻撃で一気に倒せるハズだ。

仲間になるキャラ▶沙悟浄

ステージ7　流　沙　河　独角兕を倒す

●三蔵と仲間たちとの合流が先決!!

三蔵1人が、仲間たちと離れた場所にいる状態でスタートする。しかも三蔵は敵に取り囲まれているので、まずは仲間と合流するため敵から離れるようにしよう。逆に仲間たちは、急いで三蔵のほうへ向かおう。猪八戒か朱涼鈴を神獣変化させ、悟空は觔斗雲法を使ってでも合流を急ぐ。河の中ほどで混戦になったら、三蔵は西王母を召喚。変化したキャラは術を使うザコを優先して攻撃しつつ、それ以外はボスの独角兕を攻撃していこう。長引きそうなら、三蔵はMPを温存し、西王母が消えたら再召喚しよう。

◀いきなり取り囲まれる三蔵。2〜3回の攻撃は覚悟して、一目散に河を渡って逃げよう。

▶回復の術を使う敵がやっかい。優先的に倒すようにしよう。

ステージ8　桜　花　原　▷▷地湧夫人を倒す

●マップに入る前に、しっかり下準備をしよう!!

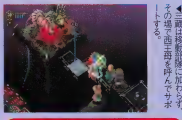
まず、ステージ8と9は連続しているので、アイテムの補充を行っておくこと。鍛冶屋で武器レベルを上げ、必要なら道場で経験値を稼いでおくようにしよう。桜花原では、仲間たちがある程度散った状態でスタート。マップが広く障害物も少ないので、こちらが密集していれば敵もわらわらと密集して取り囲んでくる。そこを、悟空や朱涼鈴が神獣変化し、範囲攻撃でまとめてダメージを与えていくのが効果的な戦法だろう。ボスの地湧夫人が近寄ってきたら、例によって優先的に攻撃して、倒すようにしよう。

◀最初は仲間が分散している。木などの障害物の側に固まって戦っていこう

◀▲敵が密集してきた頃合いを見て、神獣変化を行う。三蔵は当然、西王母を召喚し、回復の術でサポートしていく。

ステージ9　夢　幻　境　▷▷マハラカを倒す

●アイテムを取りに行くキャラに注意!!

マップが入り組んでおり、ボスまでの道のりが遠い。しかも、上に乗ると重みで沈んでしまう（高さが下がる）床が各所に仕掛けられている。うまく移動しないと、身動きがとれなくなってしまうので注意。水属性の敵が多いので、悟空を中心に進んでいこう。マップ左にある宝にも沈む床が仕掛けられており、飛行できないキャラが取りに行くと戻れなくなる。ここは朱涼鈴を向かわせよう。朱涼鈴は、アイテムを取ったら神獣変化。これで飛行できるようになるので、トラップを抜けそのまま背後を回ってボスのもとへ。これに合わせて悟空も觔斗雲法で一気にボスへ向かい、ボスを集中攻撃。通路を進むキャラと挟み撃ちにできればベスト。

◀三蔵は移動部隊に加わらず、その場で西王母を呼んでサポートする。

アイテムはココ!!

◀複雑な罠が仕掛けられているだけあって、中は雷帝の兜と豪華。

仲間になるキャラ▶桔花公主

ワンポイント戦略指南

ボスを優先的に倒していくと、やはりレベルや装備品が貧弱なままになる。それを補うのが都市での戦略的なコマンドだ。ここでは、都市コマンドでの重要なポイントを紹介。新しい村や街には必ず立ち寄ろう。

◀備えあれば憂いなし。地道にキャラや武器を強化しておくことが大切なのだ。

1 道場でレベルアップ

道場での模擬戦では、お金は手に入らないが経験値を稼ぐことができる。ザコを逃すことで損をした経験値は、ここで取り戻すことができるのだ。模擬戦は初級、上級に分かれており、実力に合わせた戦いを行えるぞ。

◀2〜3戦闘に1回は訪れたほうがいいぞ。

2 武器を鍛えよう

武器は各キャラ固定で変更はできない。鍛冶屋で鍛えることで攻撃力を上げていくのだ。一章のうちに全員レベル2にしておきたい。

▲武器を鍛えるにはお金がかかるが、効果は期待できる。悟空や八戒の武器を優先的に鍛えていこう。

3 酒場でお金を稼ぐ!!

酒場で仕事を紹介してもらい、それをこなすことで報酬が手に入る。仕事は都市から都市への輸送が主だが、高収入なものほど山賊に襲われる可能性が高い。襲われると戦闘になるが、ついでに経験値も稼げて一石二鳥だ。

◀酒場は大きな村にしかない。見かけたら稼ごう!!

ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン

祝 転職

転職したトルネコでダンジョン探索を楽しめる今作。まったく新しいゲームとして楽しめるけど、転職した職業に合わせた戦い方をしないとその職業を極めることはできない。今回はクリア後のお楽しみ「魔のダンジョン」も楽に戦い抜ける、魔法使いの戦い方をレクチャー！

ナイスミドルな新人魔法使い御用達!!

魔のダンジョン完全対応！ スーパー魔法使い養成講座

魔法使いならではの戦法をマスターしよう！

いろんな呪文を操る魔法使いは、武器や盾が装備できないなど、商人とはかなり勝手が違う職業だ。特徴をふまえたうえで戦わないと、ダンジョンから無事生還することはできないぞ。今回は魔法使いになってダンジョンに挑戦するときのコツを紹介するので、しっかり身につけて、どんなダンジョンでも切り抜けられる偉大な魔法使いになろう！

◀▲武器や盾を使わず、呪文で戦うのが魔法使いだ。

魔法使いの特徴

1. 武器、盾、矢を装備できない
2. HPを消費して呪文を使う
3. 満腹度を消費しない
4. 呪文を装備するとL2ボタンで使用できる
5. HPが回復する速度が半分
6. レベルアップ時に呪文を覚える（種類はランダム）
7. ダンジョンを脱出すると呪文はすべて忘れる

魔のダンジョンはこんなところ

◀魔法使いに転職後に老人の家に行けば、裏にある転職の洞窟から入れる。

魔法使いだけが挑戦できる魔のダンジョンには、アイテムを持ち込むことができない。ダンジョン内には魔法使いが装備できない武器や盾などは出現せず、多く出現する巻物や杖を駆使して戦うことになるぞ。

主な特徴
- アイテムの持ち込みができない
- 武器、盾、矢、パンは出現しない
- 回復の壺、薬草、弟切草が高い確率で出現する

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン

発売中 RPG	▶¥6,800 ▶チュンソフト／エニックス
	▶MC（2ブロック）、AC（DS対応）

STEP 1 見習い編
まずは頭にたたき込め

HPは必ず減るものと考え呪文は積極的に使うべし

レベルアップ時にランダムで覚える呪文は、使うとHPを消費してしまう。しかも魔法使いはHPの回復が遅いので、呪文を乱発すると致命傷になりかねない。でも、直接攻撃で強力な敵を倒すのはムリ。HPの消費はこの際、気にせず、積極的に呪文を使っていくほうが得。

◀強力な呪文ほど、大量のHPが必要なのだ。

直接攻撃は余計にHPを消費する！

直接攻撃を仕掛けても、魔法使いは非力なので敵を一撃で倒すことはまずできない。一撃で倒せなければ相手からダメージを受けてしまうので、結局HPを消費してしまうのだ。

STEP 2 初級編
ここまでは常識レベル

見渡しのいい部屋でこまめに回復しながら戦うべし

HPを消費して呪文を使う魔法使いは、HPの回復が遅いのが難点。呪文を使った後は、見渡しのいい部屋の中で足踏みして、こまめにHPを回復させるのがベストだ。HPが減った状態のまま先に進むのは厳禁。狭い通路内で敵と出会ってしまうと、出会い頭にキツ～イ一撃を食らい、そのままゲームオーバーになってしまう危険性があるのだ。

▼回復の壺などのアイテムで、すばやく回復させてもOK。

魔法使いの豆知識
攻撃魔法を使いこなせ！

攻撃用の呪文は、効果範囲によって大きく4種類に分けられる。この効果範囲と攻撃力（強力なものほどHPを多く消費する）を考えて状況によって使い分けることが、魔法使いで戦うときのコツなのだ。それぞれどんな状況で使うのが効果的かここで紹介するので、しっかりと頭にたたき込もう。

効果範囲	説明	たとえばこの呪文	消費HP
正面 or 前方10マス	正面、または前方10マスまでにいる敵に攻撃できる。単体で襲ってきた敵と戦うときに使おう。	メラミ（正面）	HP 4消費
		メラゾーマ（正面）	HP 6消費
		ライデイン（10マス）	HP15消費
前方3方向	モンスターハウスなどで、通路の入口から部屋の中のモンスターたちに攻撃するときに使おう。	ギラ	HP 4消費
		ベギラマ	HP 8消費
		ベギラゴン	HP25消費
隣り合った8方向	もちろん、敵に囲まれたときに有効。ダメージを受ける前に、周囲の敵を一掃するべし。	バギ	HP 4消費
		ヒャド	HP 5消費
		バギクロス	HP35消費
部屋全体	階段を下りて、フロア全体がモンスターハウスだったときに使うと一番効果的だ。	イオ	HP 5消費
		ヒャダイン	HP40消費
		ジゴスパーク	HP70消費

チチンプイの唱え方

魔法使いの操る攻撃呪文は、壁の中にいる敵にも効果がある。通路でゆうれいなどが壁から近づいてきても、呪文で撃退することができるぞ。ただし、これは敵が隣り合っている場合に限られることで、効果範囲が部屋全体でも、壁の奥に入り込んだ敵にはダメージは与えられないのだ。攻撃呪文はどれも便利だけど、種類と状況、そして残りのHPを考えて使わなければ、HPをムダに消費してしまうのだ。

STEP 3 マスターできれば一人前 中級編 状態異常になると呪文を忘れる!? トラップを探しながら慎重に進もう

トラップのなかには踊らされたりして状態異常になってしまうものがあるけれど、魔法使いの場合は状態異常になると覚えた呪文を忘れてしまうことがあるので注意が必要。使い勝手のいい呪文を忘れてしまうと、あとでその呪文を運よくまた覚えられるとは限らず、とても不便だからだ。トラップで呪文を忘れることがないよう、できるかぎり空振りなどでトラップを探しながら、慎重に進むべし。

混乱すると呪文を忘れる…!?

◀混乱するトラップで、呪文を忘れてしまった!

敵の魔法攻撃で呪文を忘れることもある…

呪文を忘れるのは、トラップで状態異常になったときだけではない。敵の魔法攻撃を受けても呪文を忘れることがあるのだ。この場合はトラップと違い、きとうしの杖でバシルーラをかけられるなど、魔法攻撃を受けただけで忘れてしまうのでとてもやっかい。魔法を使う敵と出会ったら、早めに倒してしまおう。

▲隣り合う前に、遠距離から魔法攻撃してくる敵もいるので要注意。

[要注意モンスター]

魔法使いの豆知識

一度覚えた呪文はスペルブックを使えばすぐに使えるぞ!!

ダンジョンを出てしまうとそこで覚えた呪文はいったんすべて忘れてしまうが、スペルブックという巻物があれば、一度覚えた呪文ならすぐ使うことができるぞ。この巻物は呪文を書き込むことでその効果が得られるもので、何度使ってもなくならない（ただしＨＰは消費する）超便利なアイテム。ただし、一度呪文を書き込むと書き直すことはできないぞ。書き込む呪文はよく考えてから決めよう。

この呪文を書き込もう

ヒャダイン
マホトラ
レミーラ
マホカンタ
モシャス

▲◀▼スペルブックは白紙の巻物と同じ感覚で使えるアイテム。呪文の名前を書き込むことで、その効果を引き出すことができるのだ。

STEP 4 これでもう大魔法使いだ 上級編 呪文が効きにくい敵は杖・草を利用して倒せ!

[呪文に強い要注意モンスター]

魔法攻撃を使う敵は、攻撃呪文が効きにくい特徴を持っている。彼らに呪文を使ってもＨＰのムダなので、杖や草などを使って対応しよう。バーサーカーのたねを直接攻撃が得意な敵に投げつけ、彼らに魔法攻撃をする敵を倒させる戦法がオススメだ。

▶魔法攻撃を使う敵には、攻撃呪文はほとんど効かない。

▶直接攻撃しても、ほとんどダメージを与えられないぞ。

この戦法で敵を叩け!

▲まず、直接攻撃しかしない敵をバーサーカーの状態にする。 ▲魔法攻撃を使う敵を、バーサーカー状態の敵に倒させるのだ。 ▲あとは、呪文を使ってバーサーカー状態の敵を倒せばＯＫだ。

衝撃発表 ほかにもこんな隠しダンジョンが…!?

魔のダンジョン、剣のダンジョン以外にも、隠しダンジョンはある。ここで、新たに2つの隠しダンジョンを大公開しよう。

井戸のダンジョン

[illegible]

主な特徴

- 難易度（レベル）に応じて10種類のダンジョンがある
- ３Ｆまでしかない（実質１Ｆのみ）
- アイテムは５つまで持ち込める
- 杖、巻物、壺、草・たねは出現するが、武器、盾、指輪は出現しない
- バイキルトの巻物、スカラの巻物が高い確率で出現する
- ２Ｆに必ず高額のお金とカギが落ちている

試練の館

[illegible]

主な特徴

- 敵の姿がすべてにせ神父になっている
- １Ｆから強い敵が出現する
- アイテムはいくつ持ち込んでもＯＫ
- お金が高い確率で出現する

（チチンプイの唱え方）

魔のダンジョンなどで手に入るふこうのたねは、飲むとレベルが下がってしまう困ったアイテム。でも、魔法使いに転職している場合は、とてもありがたいアイテムなのだ。実はふこうのたねを飲んでレベルを下げても呪文を忘れることはなく、再びレベルアップすればそのたびに新しい呪文を覚えることができるのだ。ふこうのたねを使えば、少ない経験値で呪文を効率よく覚えることができるというわけだ。

攻略2回目となる今回は、NPCの絵本作成の条件や、エンディング分岐の条件など、マルチシナリオ関連の情報を一挙に大公開していこう。

絵本作成&エンディングの条件を大公開!!

かえるの絵本
なくした記憶を求めて

発売中	▶¥5,800 ▶ビクター/ビクターソフト
RPG	▶MC(1ブロック)

その1 NPCの絵本の「作り方」

NPCの絵本を作成するためには、各キャラごとに用意された特定のシナリオを〝正しい手順でクリア〟することが条件となっている。ここでは、それらのシナリオのタイトル(セーブ時に表示されるもの)、発生期間(依頼を受けられる期間)、絵本が作成される条件を紹介していこう。また、絵本(が作成される)シナリオの場合、宿のマスターの依頼以外での形式もある。それは各シナリオの解説を参考にしてほしい。

CHECK! 未完の絵本…?

レティル、レラ、ロッドのシナリオは、実はメインシナリオと絡む重要なもの。今回の方法だけでは、絵本は作成されるが、未完のままとなるので注意。

▲絵本を完成させるには、さらなる行動が必要になる

アルター 月のしずく

発生期間▶10/1~10

絵本作成条件
❶ダンジョンに向かう前に診療所に行く❷月のしずくを入手(※1)してアルターにあげる

ダンジョンに向かう前に、商人ギルドへ行かないように。また、このシナリオは、期間中にアルターに話しかけることで発生するぞ。

マーロ 虹の宝珠

発生期間▶12/11~20

絵本作成条件
❶森で妖精ピンクに会う❷4つの宝珠を見つけ、虹の宝珠を修復する❸マーロが自分で火を消す

森で探す宝珠の数は、全部で4つ。すべて発見できないと、絵本は作成されないので注意(シナリオクリアはできる)。

ルー 猫をさがして

発生期間▶5/11~20

絵本作成条件
❶ルーの部屋に行ったあと、スラムの酒場に行く❷「ネコダイジョーブ」を入手❸ルビィを発見する

ルーの部屋に行ったあと、スラムの酒場に行き、マノンと会話をすること。「ネコダイジョーブ」を見つけることを忘れないように。

シェリク シェリクの想い

発生期間▶11/1~10

絵本作成条件
❶神殿に本を届ける❷シェリクの頼みを聞き、スラウド山で「ティアヌを助ける」を選択

神殿に本を届けて、シェリクの頼みを聞いてからが、実質のシナリオスタート。スラウド山では、必ずティアヌを助けること。

カリン 継承の儀式

発生期間▶2/26~3/5

絵本作成条件
❶廃城で4つの石を入手❷4つの石を正しく並べて(※2)、カリンが遺産を受け取る

途中、手に入る首飾りを、カリンに渡すか否かで2種類の絵本が作成される。なお、渡したほうが、好感度などの上昇率は高い。

デューイ 騎士としての誓い

発生期間▶9/26~10/5

絵本作成条件
❶洞窟で4つの合言葉を入手する❷正しい合言葉(※3)を答えて、フィンと戦闘❸レーナエを殴る

名声値が2,000以上ないと、依頼が受けられないので注意。また、シナリオの最後に、レーナエを殴らないと絵本は作成されないぞ。

レティル 未来への希望

発生期間▶8/21~31

絵本作成条件
❶谷で行方不明になった、パトリックの従者2人と会話する❷パトリック救出

谷で、パトリックの矢筒とコートのどちら(または両方)を見つけられるかで、絵本の内容が3通りに変化するので注意しよう。

レラ 求めるは真実のみ

発生期間▶8/1~10

絵本作成条件
❶遺跡でロウソクを正しい順に点けて、青い火を4つ灯す❷太陽の扉を進む❸水晶玉を入手

期間中に研究所に行って、レラに話しかければシナリオが発生。ロウソクは、必ず4つとも火を灯す(※4)こと。

ミーユ 盗まれた歌

発生期間▶1/6~15

絵本作成条件
❶トリネコの枝を入手❷サイリーンの隠れ家で6つの歌を入手する❸正解の歌(※5)を作る

サイリーンの隠れ家では、6つの歌を見つけること(5つ以下だと、正解の歌を作っても絵本は作成されない)。

ロッド 俺がコロナの武器職人

発生期間▶6/1~10

絵本作成条件
❶洞窟の奥でロディタイトを発見❷ロッドに加勢する❸ボス戦後、ロッドを待つ

ボス戦でロッドに加勢し、その後、彼を待つことが絵本作成の条件。両方ともロッドの意思に反することだが、結果オーライなのだ。

リュッタ トルテの実のクッキー

発生期間▶10/11~20

絵本作成条件
❶ふくろうと話す❷村に立ち寄り、おばあちゃんを助ける❸ボンボリ草入手❹トルテの実入手

おばあちゃんと会って、助けていることが絵本作成の条件。これを満たしていれば、自動的に「トルテの実」は入手できる。

ラケル 心の病

発生期間▶7/21~30

絵本作成条件
❶ラケルの家に行って、ラケルを助ける❷森でケガをしている動物を3匹とも助ける

森で動物をすべて助けるのが、絵本作成条件。動物を助けるためには、それぞれ必要なアイテムが違うので森をくまなく探そう。

ユーン 美しき森の番人

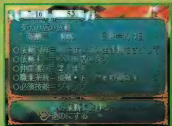
発生期間▶6/6~15

絵本作成条件
❶ユーンの森で、ユーンの頼みごとを聞く❷3つの〝正しい〟肥料の材料を入手する

名声値が500以上ないと、依頼が受けられないので注意。肥料の材料には〝ニセモノ〟もあるので、注意すること。

【シナリオ解決法補足】※1)B2Fのゾンビから銀のナイフを受け取り、B3Fのゾンビに渡す。そこでもらったカギで扉を開け、青い石を入手。青い石を勇者の顔にはめれば、月のしずくを入手できる。※2)石は、左から赤、黄、紫、青の順に並べる。※3)合言葉〟「○は○を制す」という形。それぞれ、火には風、風には地、地には水、水には火、と答えればOK。※4)それぞれ、洞くつ→草原→砂漠→湖の絵が描かれた燭台(しょくだい)の順に火を灯せば正解だ。※5)正解の歌は「輝ける~」のあとに、「未来に」→「願いを」→「こめて」だ。

その2 メインシナリオ分岐条件

主人公の呪いに関わるメインシナリオは3コースあり、右に挙げた6つシナリオのうち、どれをクリアし、どれを受けなかったかによって分岐する。ここでは、それら6つのシナリオのクリア方法（①～③は左ページを参照）と、コース別の分岐条件を紹介しよう。

▲「受けると×なシナリオ」は、依頼を受けただけでダメなので、絶対に受けないように。

分岐を決める6つのシナリオ

①…6/1～6/10 俺がコロナの武器職人

②…8/1～8/10 求めるは真実のみ

③…8/21～8/31 未来への希望

④…5/16～5/25 牛泥棒をつかまえて

牛（4匹）を捕まえて、クリスの叔父のもとへ連れて行く。その後、ミニミニで牛を元のサイズに戻せばOK。

⑤…6/16～6/25 さまよいの街道

ダンジョンでジョンに会えればOK。「進めゴマ」の呪文を見つけ“開かずの間”に入れば、経験値アップ。

⑥…7/16～7/25 幻の魚を探して

倉庫での戦闘に勝てば一応クリア。ただし、ドラゴンフィッシュを釣っていれば、さらに経験値アップ。

コース1

③、④の依頼を受け、普通にクリアすればOK。9／16～9／21の間にラドゥが現れたら、「己を研き職業を極めること」を選択しよう。

▲③、④のシナリオさえキチンとクリアしておけば、特に難しい条件はないぞ。

クリアするシナリオ	受けると×なシナリオ
③、④	①、②、⑤、⑥

コース2

⑥では、必ずドラゴンフィッシュを釣ってクリア。また、9／16～9／21のラドゥの問いには、「仲間との友好を深めること」を選択。

▲①の最後のシーンで、「ロッドに加勢」「ロッドを待つ」の2つを選ぶのも忘れずに！

クリアするシナリオ	受けると×なシナリオ
①、⑥	②、③、④、⑤

コース3

②では、水晶の入手が、コース分岐の条件となる。また、9／16～9／21のラドゥの問いには「人を助け名声を高めること」と選択しよう。

▲⑤では、ジョンさえ見つけていれば問題はない。あとはどんな形でクリアしてもOK。

クリアするシナリオ	受けると×なシナリオ
②、⑤	①、③、④、⑥

その3 メインシナリオロストエンディング一覧表

ここでは、メインシナリオがロストした場合のエンディングの一部を紹介しよう。下の表にあるのは、特定のパラメータがMAXになったときに迎えるエンディングばかり。そのほかのものに関しては、右側のコラムを参照しよう（※6）。

CHECK! シナリオロスト(失敗)って？

メインシナリオロストというのは、ズバリ、メインシナリオのクリアに失敗すること。その2で紹介した分岐までのメインシナリオは、4／30の「運命の水晶を探して」、7／1の「竜の本」、9／16の「カナ山の洞窟」の3つ。1度でもクリアに失敗すると、以降メインシナリオは発生しなくなるので覚えておこう。

▲一番手っ取り早いのは、4／30の最初のメインシナリオで、全滅することだ。

MAXのパラメータ	分岐条件	エンディングの内容	本の色
友好度	アルター	男：冒険仲間　女：結婚	緋色
	マーロ	男：冒険仲間　女：結婚	瑠璃色
	ルー	男：結婚　女：冒険仲間	杏色
	シェリク	男：冒険仲間　女：結婚	青磁色
	カリン	男：結婚　女：冒険仲間	撫子色
	デューイ	男：冒険仲間　女：結婚	浅葱色
	レティル	男：結婚　女：冒険仲間	薔薇色
	レラ	男：結婚　女：冒険仲間	紫苑色
	ミーユ	男：冒険仲間　女：結婚	亜麻色
	ロッド	男：冒険仲間　女：結婚	琥珀色
	リュッタ	男：結婚　女：冒険仲間	山吹色
	ラケル	男：冒険仲間　女：結ばれる	翠色
	ユーン	男：結婚　女：冒険仲間	萌木色
レベル	各職業	職業別の達人系	群青色
名声値	各職業	職業を活かしたお助け系	群青色

このほかにもエンディングがある！

CHECK! [illegible]条件に満たないと、残念ながらバッドエンド（灰色の本）。ただし、レベル4以下、友好度の最高値が50以下、名声値が5,000以下だと“つむじ風”という特殊エンディングが用意されているぞ。

▲“つむじ風”以外のバッドエンドは、実は職業別（※7）で変化する。

番外 お役立ちコラム

NPCとPCの職業には相性があった!!

実はPCの職業（性別）によって、各NPCの初期友好度は決まっている。下に、特に相性のいい職業例をまとめてみたので、「なかなか仲間になってくれない」ときは、思いきって職業を変えてプレイしてみよう。

キャラ別相性のいい職業例

キャラ	職業
アルター	職業による差はなし
マーロ	職業による差はなし
ルー	職業による差はなし
シェリク	職業による差はなし
カリン	吟遊詩人、レンジャー
デューイ	吟遊詩人、ナイト
レティル	戦士(女)、魔術師(女)
レラ	神官(男)、ナイト(男)
ミーユ	全体的に相性悪し
ロッド	盗賊(女)
リュッタ	戦士(男)
ラケル	レンジャー(女)
ユーン	レンジャー(男)

NPCの友好度はこう稼ごう!……Part2

前号の攻略でも紹介した「友好度の上がりやすい行動」。ここでは、さらに詳しく、その行動と変化の関係を表にまとめてみた。今回の攻略「その1～3」と併せて、絵本コンプリートを達成するためにぜひ活用してほしい。

▲そのほか、友好度50以上のNPCと、20日以上会話をしないと−3。[illegible]Xだったキャラは−1されるぞ。

行動別友好度変化表

行　動	友好度
朝1番にNPCに話しかけた	+1
会話時、NPCの頼み（会話イベント）を受ける	+5
会話時、NPCの頼みを断る	−1
NPC（本人）のシナリオをベストクリア	+15
NPC（本人）のシナリオをノーマルクリア	+5
NPC（本人）のシナリオをバッドクリア	−10
NPC（本人）のシナリオで全滅	−20
フリー、または他NPCのシナリオをクリア	+3
フリー、または他NPCのシナリオを失敗	−5
フリー、または他NPCのシナリオで全滅	−10
パーティ参加後に、メンバーから外す	−5

※6）メインシナリオのエンディング条件に関しては次号で紹介。※7）“つむじ風”の条件を満たしていないパラメータのときは、各職業ごとのバッドエンドになる。その内容は次の通り。戦士＝オオカミ、盗賊＝ネズミ、魔術士＝炎、神官＝ふくろう、精霊使い＝木、ナイト＝キツネ、モンク＝ウシ、吟遊詩人＝花、レンジャー＝ウサギ、魔法戦士＝ネコ。

本格派RPG『ジルオール』を120%楽しもう!

Zill O'll ジルオール

隠し要素を含む、「ジルオール」の役立つデータを完全掲載! プレイした人も、今回の攻略記事を参考に再び冒険に出てみよう。きっと新たな発見があるはずだ。

ジルオール

発売中	▶¥6,800 ▶コーエー
RPG	▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)

3つの要素に隠された秘密を、一挙公開!

魔法 封印されし、4つの禁呪を会得しよう!

ハイスペルの6番目は普通にプレイしていたのでは「封印されています」と表示されるだけで、使うことはできない。しかし、ある特殊な条件を満たすと封印が解かれマスターすることができるのだ。また、右にまとめた条件のほかに「各精霊力が最大値(レベル9)になっていること」というのがある(火のヘルファイアなら火の精霊力レベルが9)。さらに、禁呪には今回右で紹介する4種類以外にも聖と闇属性の禁呪が存在する。街の人のセリフをヒントに自分で探してみよう。

火・水・土・風の禁呪修得方法

禁呪	修得方法
ヘルファイア(火属性)	リベルダム陥落以降、ウルカーンの精霊神殿に行くと、奥にある「灼熱の大洞窟」へ進めるようになる。そのダンジョンを抜け、火の精霊神の座所に着くと精霊神から風の巨人を倒すように依頼される。その頼みを聞き、風の巨人を倒せば封印が解かれ使用可能になる。
フリジット(水属性)	アキュリュース陥落後、水の神殿の地下に進むと海王に道を阻まれる。その後、ワッシャー砦のヒルダリアに情報を聞き、しぶきの群島へ向かう。そこで海王との戦いに勝ち、奥にある水の精霊神の座所へと向かおう。あとは、精霊神の頼みどおり、火の巨人を倒せば使用可能になる。
クエイク(土属性)	空中都市イベントを経験し、ラドラスと4人の巫女を救う。その後、ラドラスにある「地の精霊神の座所への道」へ行き、奥にいる精霊神の頼みを聞いて水の巨人フルーヴを倒す。そして、再び精霊神の所へ行き、今度は水の巨人パンタ・レイを倒せば使用可能になる。
サイクロン(風属性)	エルズの竜の座にいる翔王と戦闘をして倒す(エアがいる場合は彼女と戦わなくてはいけない。戦うなら彼女がシャリにさらわれているときがオススメ)。その先の道を進むと風の精霊神の座所へと行くことができる。あとは精霊神の頼みを聞き、土の巨人を倒せば使用可能になる。

キャラクター パーティキャラと主人公の関係は!?

主人公以外のパーティメンバーは、プレイヤーの任意で選択することができる。ここでは、そのキャラを仲間にする方法から、隠しパラメータであるキャラとの「親密度」や特定のキャラが関係しているイベント、エンディングまで、キャラに関するものを解説していこう。

◀パーティは主人公を含め最大4人。またNPCキャラが加わることもある。

親密度について

各キャラとの間には「親密度」というパラメータが設定されている。これはステータス画面などで表示されることのない隠しパラメータなのだ。基本的に何度も出会って話をするか、パーティメンバーとして戦闘やクエストをこなし、レベルアップしていくと上がっていくぞ。「親密度」は猫屋敷のネモに話しかけるとわかるようになっている。気になるキャラとの「親密度」は、マメにチェックするようにしよう。

▲まだ出会っていないキャラとの「親密度」は当然教えてくれない。

エンディングについて

「親密度」は、特定のキャラが仲間になったり、イベントが起こったり、はてはエンディングに関係していたりといろいろな条件と密接な関係にある。中でも気になるのはやはりエンディングだろう。『ジルオール』には全部で24種類のエンディングが用意されているが、これらはキャラとの「親密度」やスタート地点によっても変わる。特定のキャラとのエンディングを見たい場合は、ほかのキャラの「親密度」を上げないように注意しよう。

▲特定のキャラをパーティに入れていないと起こらないイベントも……。

▲仲間にならないキャラとエンディングを迎える場合がある!?

ソウル(職業) キャラの成長を決めるソウルをマスターせよ

RPGで言うところの職業にあたるソウル。それを修得するために必要なソウルパラメータの一覧表を公開。レベルアップ時にプラスされるパラメータは、宿しているソウルによって変わるのだ。少ないものを伸ばして均等に育てるより、長所をさらに伸ばすようにし、パーティ内での役割をハッキリさせるといいだろう。

▲イベントなどで修得できるソウルもあるのだ。今回はその条件も掲載するぞ。

ソウルパラメータで修得できる、ソウル一覧表

名 称	必要なソウルパラメータ	覚えられるスキル
グロウファイター	Br：2	ハイスラッシュ／ハイバースト
アークソード	Br：24、Se：7、Be：7	ソニックブロウ／ギガスラッシュ
ルーンファイター	Br：12、Ki：1、Se：5、Be：3	エンチャント／スペルドライブ
マイティブロウ	Br：6、Wi：5	メガバースト／タワーブレイブ
ロウフルブレード	Br：18、Ki：7、Be：4	デヴィルゲート／ホーリーハート
ウォーロック	Se：2	ロースペル／チャージスペル
ニルヴァーナ	Se：6、Be：1、Co：4	ハイスペル／スペルブロック
アガスティア	Ki：3、Se：12、Be：5	ユナイトスペル／デュアルスペル
ボウガンナー	Ki：2	ハイグライド
アルバレスト	Br：3、Ki：8	エイムクラック／ロングショット
トリックスター	Br：1、Se：4、Co：6	シャドウノック／アンチハードル
グレモリイ	Co：2	ディテクター／フェザータップ
ルナシャドウ	Br：5、Wi：3、Co：12	タナトスエッジ／メガスラッシュ
クレリック	Be：2	ヒーラースペル／マインドスペル
パトリアーク	Ki：4、Se：1、Be：6	ホーリースペル／ターンゴースト
ネガヴァニティア	Br：9、Ki：5以下、Se：8、Be：34、Co：5	バニティスペル／シャドウオーラ
クロムハート	Br：34、Ki：13	ゲイズクラップ／オーラパーム／ギガバースト
アムドゥシアス	Ki：11、Se：34、Be：11、Wi：5以下	ウォークライ／ソウルソング／メンタルゲイン
ファニーフェイス	Ki：34、Se：3、Co：10	イルジョニック／デュアルグッズ／デコイダンス
グレイテイルス	Wi：2	ルナカウンター
ホワイトファング	Br：4、Wi：6、Co：1	ゲイルラッシュ／ソルカウンター
ブラックバイパー	Br：7、Wi：19、Co：3	ハイメガスペル／スペルラッシュ
シャイニングレオ	Br：8、Ki：5、Wi：34	バーニンレイブ／オールアタック

特殊な条件が必要なソウル・スキル

ダブルブレード
●特典…両手に武器を装備できるようになる。

闘技場のチャンプ戦でレーグに勝利する。さらにリベルダムが陥落したあと、8月に崩壊した闘技場跡へ行き、再びレーグと会い戦闘をする。その戦闘終了後(勝敗は関係なし)の質問での選択肢で「望む」を選択すれば、マスターすることができる。

ユニオンスペル
●特典…特殊な魔法を使えるようになる。

アガスティアのソウルを修得しているキャラがいること。〝ネメア死す〟のイベント後、エンシャント内の魔道の塔へ行きシャロームからユニオンスペルの話を聞く。その後、塔の最上階にいるボスを倒せば、アガスティアを修得しているキャラが修得できる。

グロリアシルド
●特典…盾を装備できるようになる。

条件は3種類ある。その①：主人公の旅立ちの土地を「黄金色に輝く畑」にすると、自動的に修得する。その②：ロストールとノーブルの間にある街道でレムオンに会い、彼の頼みを聞く。その③：アンギルダン、もしくはゼネテスとともに戦争イベントを戦う。

インフィニティア
●特典…攻撃スキル、インフィニットを使用できる。

まず、主人公が、マイティブロウ、ニルヴァーナ、パトリアーク、トリックスター、アルバレストを修得していること。ゼネテスとカルラの決戦が一段落ついた段階で、「いにしえの樹海」内の「エルフの聖地」(池の中の小島に木が1本生えている場所)に行く。

全パーティキャラリスト

パーティに加わるキャラは全部で18人いる。今回はその条件を一挙公開するぞ。なお、一覧表内には書かれていないが、主人公の旅立ちの土地が「地図にもない村」だとセラ、「静かな田舎町」だとナッジ、「王城のある大都市」だとアイリーンが自動的に最初から仲間に加わる。条件の難しいアイリーンを仲間にしたい場合は「王城の～」を選ぼう。

キャラ名	仲間にする方法
セラ	ネメアが皇帝になったあと、ギルドで闇の怪物退治を依頼される。その依頼先のダンジョンでサイフォスに会ったあとに登場し仲間に。
レーグ	闘技場で彼との対戦に勝利する。リベルダム陥落後、8月に廃墟になった闘技場へ行き、再びレーグに勝利すると仲間になる。
ゼネテス	カルラのロストール侵攻直前に、親密度がある程度高い状態でロストールのギルドへ行きゼネテスに会う。その後、彼と行動をともにすれば仲間に。
チャカ	主人公が女性で、旅立ちの土地を「黄金色に輝く畑」にした場合、最初から仲間にいる。これ以外では登場しない。
ナッジ	アルノートゥン、エンシャント、リベルダムのいずかの酒場で、ガルドランにからまれているところを助ける。
フェティ	アンギルダンの山越えイベントまでに、ロストール、テラネ、アミラルのいずれかの酒場でからまれているところを助け、「冒険の面白さ」を説く。
カルラ	ロセンでのイベント後、エンシャントの墓場で何度も会い親密度を高める。リベルダム陥落、ロストール侵攻イベントをともに行動し、ロセンへ行く。
デルガド	アンギルダンの山越えイベントまでに、ドワーフ王国にいる彼に話しかけ、質問に「ただの酔っぱらい」と答えれば仲間になる。
アンギルダン	死竜の洞窟で会ったあと、リベルダムの酒場で会い親密度を上げる。その後の戦争イベントで彼とともに戦い、最後の選択で「抵抗する」を選択。
ルルアンタ	アンギルダンの山越えイベントまでに、エンシャント、ロストール、リベルダムのスラムで、襲われているところを助ける。
ユーリス	アンギルダンの山越えイベントまでに、アミラルの宿屋にいる彼女に話しかけ、助けるために3000ギアを払う。
エステル	リベルダムの広場と闘技場で会い、門のイベントを見る。その後、再び広場でペンダント探しを依頼されるので、それを見事クリアする。
レルラ=ロントン	アンギルダンの山越えイベントまでに、テラネの道具屋にいる彼に話しかければ、そのまま仲間になる。
オイフェ	リベルダム陥落後、山賊の砦でオイフェの手紙をカルラに届ける。その後、彼女の護衛イベントと邪竜復活イベントの2つをクリアする。
ヴァン	ナッジを仲間にし、ガルドランを倒すイベントのあと、とどめを刺さずテラネのヴァンに報告する。その後、再びイベントが起こり仲間になる。
ザギヴ	エンシャントの墓場で何度も会い親密度を上げる。その後ティラの娘を何体か倒し、手紙をもらう。終盤の彼女と戦うイベントでわざと負ける。
オルファウス	ゲーム終盤に起こる、〝ネメア死す〟のイベント後、猫屋敷へ行き彼に話しかける。その後、自動的に仲間になる。
アイリーン	カルラの配下となって、数々の戦争イベントをこなす。〝ネメア死す〟のイベント後、猫屋敷に行く前に、ロセンのカルラに会うと仲間になる。

※スキルパラメータの略称…Br……Brave、Ki……Kind、Se……Search、Be……Belief、Wi……Wild、Co……Cool

ぽけかの
pocke-Kano
1999年
12月発売予定
価格各3,800円
(税別)

PlayStation

少女から大人の女性への7年間。彼女の将来は君の手に……！？

ある日、僕は小学生の女の子と出会った。
友達と呼ぶには幼すぎる少女なのに、なぜか心に残るものが……。
すると運命のいたずらか何と彼女は、僕の隣に引っ越してきた『お隣さん』だったのダ！
そして僕たちの年齢を越えたコミュニケーションが始まった。
最初は幼い少女だった彼女が、日々女性として成長していく姿は、
僕にはちょっぴりまぶしく思えたりするのだった……。

ポケットステーションで育成

●各コマンドを入力して女の子を育てよう！

遊び　運動　勉強　料理　休み

★植野史緒（うえの ふみお）
生年月日：12月20日
血液型：B型
運動が得意な明るい性格。勉強は苦手だが家事はわりと得意。女の子としての自覚が足りないのか男の子のような言動が……。
トレードマークはショートヘアと元気印し！

プレイステーションでイベントを楽しむ

●日常の何気ない出来事や学校行事、誕生日等、イベントの種類は豊富！
ポケットステーションの時計機能で日付に応じたイベントが展開！

●プレゼントを贈ることも！

★愛田由美（あいだ ゆみ）
生年月日：4月8日
血液型：B型
勉強も運動もそれなりにできて、家事が得意でマジメな性格。
トレードマークは長い髪とヘアバンド。

★宝条院静香（ほうじょういん しずか）
生年月日：9月10日
血液型：AB型
勉強が大好きで時々無理をし過ぎることも……。運動は苦手で少し病弱。
言葉づかいも丁寧ないわゆる「お嬢様」。
トレードマークはめがねとおさげ。

★1999年11月26日　ON SALE
♥由美・静香・史緒ファーストアルバム♥
『恋する季節』
各オープニングテーマ収録!!
DPCX－5206／¥2,310(税込)

BGM集 ★2000年1月　ON SALE
『ぽけかの～由美・静香・史緒～』
BGMの他に各エンディングテーマ収録!!
DPCX－5207／予価¥3,150(税込)

★初回特典
オリジナル・トレーディングカード
（各タイトル　3枚1セット）

★封入特典
オリジナル・キャラクターシール

★W 特 典
アンケートハガキを送ると抽選でさらに2大特典をプレゼント！
●ヴォイスメッセージ（キャラクターのセリフ入りカセット）
各タイトル10名様（計30名様）
●オリジナルテレカ
100名様

応募方法：ソフトに同梱されているアンケートハガキを送ってください。
応募期間：ソフト発売日から1ヶ月（当日消印有効）

イラスト／さいとうつかさ

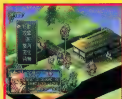
3タイトル同時リリース！　♥愛田由美　♥宝条院静香　♥植野史緒

株式会社データム・ポリスター
〒150-0022 東京都渋谷区恵比寿南1-11-1 松本ビル2F
TEL:03-5721-3233 http://www.datam.co.jp

PlayStation
撃て!
走れ!
ロビン・ロイドの冒険
THE ADVENTURES OF ROBIN LLOYD
年は若いが、卓越した推理力と行動力で
犬の「バトラー」を相棒に、エリスが発明する「破壊力バツグン」
の秘密兵器を駆使して、ロンドンで話題の名探偵ロビンロイド。
謎解きあり、バトルあり、360度探索システムを採用した3Dアド
ベンチャー・ゲーム『ロビンロイドの冒険』今冬いよいよ登場!
今冬
発売予定!
予価:¥5,800(税別)
●メモリーカード対応/1ブロック
●デュアルショック(振動)対応
©GUST CO.,LTD 1999
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
最新情報満載のガストホームページ! ぜひ見に来てね!
ホームページアドレス http://www.gust.co.jp/
株式会社ガスト
開発スタッフ募集中!

ついにできたを。
koei
歴史を動かす興奮、さらに進化。
前作より
ここが進化!
軍団の規模により、野戦の様相ががらりと変わる!
大名家の知名度、評判を表す新パラメータ「威信」
好評のマップシステムをベースに進化した内政
新たな支配範囲を手に入れる戦略の醍醐味を味わえる!
大ヒットしたパソコン版にさらにシナリオを追加!
牧長久手(一五八四年三月)・九州征伐(一五八六年一月)
売れ行き絶好調!
話題騒然!
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望
烈風伝
絶賛発売中
プレイステーション版/価格:9,800円
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
ELEVEN
FamilyMart
サンクス
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます
但し、一部店舗においてはお取り扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
PlayStation
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また"DUAL SHOCK"は同社の商標です。
■本ソフトについては無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

ついにできたを。
Koei
史上最強の猿が、ここにいる。
中国の冒険活劇
シミュレーションRPG
西遊記®
さいゆうき

冒険には、パートナーが必要だ。
イメージキャラクター　松田 純
観音菩薩の命を受け、天下無敵の孫悟空たちが縦横無尽の大活躍！
敵を粉砕する圧倒的なパワー「神獣変化」！三蔵が呼び覚ます天空の神々「神将召喚」！
中国最大の奇書、ついに本格的ゲーム化。いま、はるか天竺へ———。
メインキャラクターデザイン
山田章博
メインテーマ曲
［作詞・作曲・歌］
タケカワ ユキヒデ
MAGIC GOKU
マジック ゴクー
好評発売中
プレイステーション版：6,800円
PocketStation™に対応
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■" " ロゴおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
また "PocketStation" "DUAL SHOCK" は同社の商標です。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
PlayStation
NO RESALE
Produced by
福気
Fu-Qi
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）

きみの
冒険とともに、
伝説は姿を変える。
プレイするたびに無限に生まれ変わる、緻密なストーリー展開：
末弥 純が描く美しき英雄たちが、中世ファンタジー世界へと旅立つ！

また一歩、ほんとの競馬に近づいた。

そのすべてがドラマ。そのすべてがリアル。

競馬シミュレーションゲーム

Winning Post 4
ウイニングポスト

種牡馬からレースまで充実の海外競馬。
馬をみごとに個性化する新配合システム。
自分だけの血統を作れる「ウイニングポスト」だけの興奮がさらに深くなった。
生粋の競馬ファンも、ビギナーも、さあウイニングポストワールドへ！

キャラクターデザイン©かどた ひろし

●プレイステーション版／価格：6,800円

攻略本 ウイニングポスト4 ハイパーガイドブック：1,500円

関連書籍 ウイニングポスト通信 Vol 1：980円

▼ KOEI The Best プレイステーション版：各 2,800円／絶賛発売中…続々登場！話題を呼んだ名作がグーンとお求めやすく！

蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史／毛利元就 誓いの三矢／水滸伝・天導一〇八星／大航海時代外伝／ゼルドナーシルトSpecial／維新の嵐／三國志 孔明伝／大航海時代Ⅱ／アンジェリークSpecial／七つの秘館／水滸伝・天命の誓い／三國志 英傑伝 提督の決断Ⅱ／エアーマネジメント←この商品はプレイステーション版「エアーマネジメント'96」と同内容のゲームソフトです。

▼ KOEI The Best プレイステーション版：3,800円

¥3,800（税抜） 提督の決断Ⅲ

▼ プレイステーション・ザ・ベスト／好評発売中

new 封神演義 価格：2,800円 new 麻雀大会Ⅱ Special 価格：2,800円

Winning Post 3 2,800円／二國志V 3,800円／信長の野望 覇王伝 2,800円／信長の野望 天翔記 3,800円／太閤立志伝Ⅱ 2,800円／Winning Post 2プログラム96 2,800円／二國志Ⅳ 3,800円

11/18発売 信長の野望 将星録 価格：3,800円

ランナバウト2

RUNABOUT-2

Digital Works CLIMAX ENTERTAINMENT 1999

11月18日発売

標準価格 ¥5,800（税別）

(株)クライマックス 〒160-0004 東京都新宿区四谷4-3-12 四谷4丁目ビル8F ユーザーサポート 03-3225-3573

http://www.climax.co.jp/

攻略Station
How to win
バイオハザード3 ラスト エスケープ
パックマンワールド 20thアニバーサリー
サイレントボマー
私は向こうを調べる
イラスト／鈴城芹

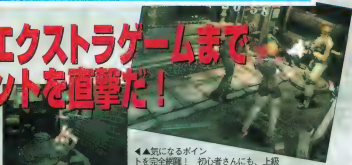
バイオハザード3 ラストエスケープ

ストーリー攻略編ではゲームクリアまでの流れを大公開。さらにザ・マーシナリーズのポイントも徹底解説だ!!

発売中	▶¥6,800 ▶カプコン
サバイバルホラー	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

本作に登場するキャラクターの中で、もっとも気になる存在といえば、やはり「追跡者」だろう。なぜジルを追い回すのか、なぜ出現したときに「S.T.A.R.S.」とつぶやくのだろうか……？（ザ・マーシナリーズに登場したときには言わない）。彼はもしかするとS.T.A.R.S.に恨みを持つ人物が改造されたとか？ 思い当たる人物がいるような……。とにかく正式名が〝ネメシス〟ということ以外、すべて謎なだけに想像が膨らむね。（Z佐藤）

ラストバトルも大攻略!! 隠し要素からエクストラゲームまで気になるポイントを直撃だ！

いよいよ『バイオハザード3』の攻略特集も最終パートに突入だ。今回はプレイに役立つ隠し要素やゲームクリア後に楽しめるザ・マーシナリーズの攻略法、そしてストーリー攻略編では、エンディングまでの流れなど気になるポイントを一挙に公開するぞ。これらの情報を押さえておけば、2回目以降のプレイも存分に楽しめるはず！

◀▲気になるポイントを完全網羅！ 初心者さんにも、上級者さんにも役立つ情報をお届けしよう。

6つの隠し要素を大公開!!

プレイに役立つ重要情報から超お楽しみネタまで、『バイオハザード3』に盛り込まれている6つの隠し要素を公開だ！

発覚1 2周目以降に「無限弾」が出現！

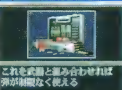
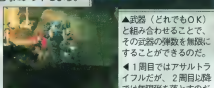
病院で展開するカルロス編の終了後、ジルに交代するとすぐに「追跡者」第2形態との戦いになる。1周目でコイツを倒すとアサルトライフル（最初からすべて倒していた場合）を落とすのだが、2周目以降は「無限弾」という特殊なアイテムを落とすのだ。このアイテムはすべての武器の弾数が無限になるスグレモノ！ 絶対にゲットしよう。

これを武器と組み合わせれば弾が制限なく使える

◀時計塔で第2形態の「追跡者」を撃破する。

▲武器（どれでもOK）と組み合わせることで、その武器の弾数を無限にすることができるのだ。

◀1周目ではアサルトライフルだが、2周目以降では無限弾を落とすのだ。

●マインスロアー改を入手!!

▲2つのアイテムを組み合わせると新兵器、マインスロアー改が完成！

無限弾を入手したら、それをマインスロアーと組み合わせてみよう。これによって新兵器のマインスロアー改が完成する（ザ・マーシナリーズで購入できる無限アイテムでも可）。「改」になると新たに自動追尾機能と貫通機能が追加される。そのうえ弾自体の威力もアップするのだ。戦いで活用しよう。

▶ウレシイ2つの新機能がプラスされる。かなり使いやすくなるのだ。

発覚2 5種類のコスチュームでプレイ!!

Dランク以上でクリアすると、スタッフロールが流れたあとに「ブティックのカギ」が手に入る。このデータをロードして再スタートすると、アイテムBOXに「ブティックのカギ」が入っている。あとはブティックで着替えればOK。獲得できるコスチュームは右の表のとおり。なお、ランクがDしか出せなくても5回クリアすれば、全コスチュームが揃うようになっている。ただし、LIGHT MODEでは、何度クリアしても、獲得できるのは2種類だけなので、注意しよう。

▲エンディングのスタッフロール後、獲得メッセージが現れる。

LIGHT MODE

ランク	獲得コスチューム
—	1度クリアすると❶、❷

HEAVY MODE

ランク	獲得コスチューム
S	❶〜❺
A	❶〜❹
B	❶〜❸
C	❶、❷
D	❶
E	なし

※表中の「ランク」はクリア時に表示されるランク（S〜E）。「獲得コスチューム」は下に写真で掲載した❶〜❺までのコスチューム。

▲▶ブティックはバーの隣。試着室の扉を調べよう。

▲コスチュームを変えるだけでまた違った雰囲気で楽しめる！

❶S.T.A.R.S.制服	❷レジーナの服	❸ライダースーツ	❹ディスコスーツ	❺婦人警官

▲『1』のときのコスチューム。懐かしい気分でプレイできる。

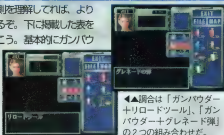
▲『ディノクライシス』の主人公の服。赤く染めた髪も◎！

▲大きく開いた胸元がそそる！ 背中の柄もイイ感じなのだ。

▲シャツとスーツのコーディネイトがオシャレ。靴も見逃せない。

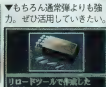
▲ミニのスカートから伸びる生足がセクシー！ 転倒したら大変。

発覚3 調合を極めて弾薬を効率よく増やせる

弾薬の調合は奥が深く、その法則を理解してれば、より効率よく弾薬を増やすことができるぞ。下に掲載した表を活用して上手に弾薬を調合していこう。基本的にガンパウダーは、同じタイプの物（A＋Aなど）を組み合わせてから調合するより、単体で細かく繰り返していくのがベスト！　この方法なら、下で解説しているスキルレベルの上昇も早くなるぞ。

◀▲調合は「ガンパウダー＋リロードツール」、「ガンパウダー＋グレネード弾」の2つの組み合わせだ。

●調合した回数でレベルアップ！ さらに…

▲強化弾を作成するかどうかは、この時点で選択可能。

▼もちろん通常弾よりも強力。ぜひ活用していきたい。

調合を繰り返すとスキルレベルが上昇し、より多くの弾薬を製造できるようになる。さらに「ガンパウダー＋リロードツール」を続けていると8回目以降の調合で強化弾が作成できるぞ。強化弾はハンドガン用とショットガン用の2種類が存在する。

注意 強化弾を装填できる武器は？

それぞれの強化弾はハンドガンとショットガンにのみ装填可能（EAGLE6.0、ウエスタンカスタムには装填できない）。ただし種類の異なる弾薬を装填する場合は、銃の中に入っている弾薬を撃ち尽くし、残弾をゼロにしておかなければならない。混ぜて装填することはできないのだ。

◀ゲーム中盤ぐらいで強化弾にシフトチェンジだ。

ガンパウダー	パウダー＋リロードツール	パウダー＋グレネード弾
A	ハンドガンの弾×15以上	グレネード火炎弾×6以下
B	ショットガンの弾×7以上	グレネード硫酸弾×6以下
C(A＋B)	グレネード弾×10以上	グレネード冷凍弾×6以下
AA	ハンドガンの弾×35	グレネード火炎弾×12以下
BB	ショットガンの弾×18	グレネード硫酸弾×12以下
AC	グレネード火炎弾×10	なし
BC	グレネード硫酸弾×10	なし
CC	グレネード冷凍弾×10	グレネード冷凍弾×12以下
AAA	ハンドガンの弾×55	グレネード火炎弾×18以下
AAB	ショットガンの弾×20	なし
BBA	ハンドガンの弾×60	なし
BBB	ショットガンの弾×30	グレネード硫酸弾×18以下
CCC	マグナムの弾×24	グレネード冷凍弾×18以下

発覚4 秘密が満載!?「ジルの日記」の内容とは？

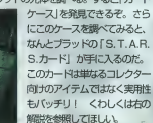
▲やっぱり小さなカギが付いている。なんだかドキドキ、ワクワク……。必ずゲットするベシ！

ゲーム中に入手できる写真やメモなどのFILE類を下の表で示した順番で入手する！　この条件を満たして最後の「極秘写真ファイル」を手に入れると、その瞬間に「プレイマニュアル青」が「ジルの日記」というFILEに変化するぞ。一体どんな内容なのか……というのはヒ・ミ・ツ！　あんなコトやそんなコトも明らかになったり!?

◀30種類のFILEを順番に入手だ。

入手順序	FILEの名称	入手場所
1	プレイマニュアル青	最初から所持
2	プレイマニュアル赤	最初から所持
3	時計塔の絵葉書	DOWN TOWN／バーのカウンターの上
4	写真A	DOWN TOWN／通りの奥に倒れている警官の死体
5	マービンの報告書	警察署1F／西側オフィスのマービンの手元
6	デビッドのメモ	警察署1F／写真暗室の机上
7	ケンド銃砲店からのFAX	警察署2F／S.T.A.R.S.ルームのFAX
8	傭兵の日記	DOWN TOWN／路地に倒れている傭兵の死体
9	シティガイド	DOWN TOWN／レストランの食堂のテーブルの上
10	写真B	UP TOWN／新聞社1Fの公衆電話の上
11	写真C	UP TOWN／新聞社3Fの机上
12	新聞記者の手帳	UP TOWN／新聞社3Fの奥の棚
13	鉄道整備士のメモ	UP TOWN／路面電車の配電盤の上
14	管理責任者のレポート	DOWN TOWN／薬品営業所の机上
15	営業所のFAX	DOWN TOWN／薬品営業所の棚の引き出し
16	コンテナに残された遺書	DOWN TOWN／スタート地点のコンテナの中
17	作戦指示書	時計塔1F／ホールに倒れている傭兵の死体
18	美術品の絵葉書	時計塔1F／書斎のテーブルの上
19	傭兵の手帳	時計塔1F／物置に倒れている傭兵の死体
20	医院長の手記	病院1F／医師詰め所に倒れている医者の死体
21	写真D	病院4F／資料室の机上
22	医療機器マニュアル	病院B3／研究室の机上
23	写真E	公園／パトロール室のテーブルの上
24	監視員への辞令	公園／つり橋に続く通路に倒れている傭兵の死体
25	監視員の報告書	墓地／墓地小屋の中の作戦室の机上
26	作戦本部からのFAX	墓地／墓地小屋の中の作戦室の黒板
27	工場管理者の日記	廃棄物処理施設2F／休憩室の机上
28	処理工場警備マニュアル	廃棄物処理施設1F／下水モニター室の机上
29	焼却処理工場マニュアル	廃棄物処理施設1F／管制室からハシゴで降りた横の壁
30	極秘写真ファイル	廃棄物処理施設1F／処理工場の手前の通路

発覚5 ブラッドの「S.T.A.R.S.カード」を入手

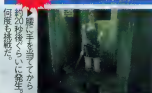
警察署の入口で、発生するライブセレクションのとき「署内に逃げ込む」以外の行動を選び、倒れているブラッドの死体を調べる。すると「カードケース」を発見できるぞ。さらにこのケースを調べてみると、なんとブラッドの「S.T.A.R.S.カード」が手に入るのだ。このカードは単なるコレクター向けのアイテムではなく実用性もバッチリ！　くわしくは右の解説を参照してほしい。

▲▶「追跡者」は倒さなくてもOK。「カードケース」を調べると中からブラッドの「S.T.A.R.S.カード」が出てくるのだ。ぜひ入手しておこう。

●ショートカットが可能になる

ミーティングルームにあるジルの「S.T.A.R.S.カード」を取りに行かなくてもOKになるのだ。短時間クリアを目指すなら、このショートカットは必須！

▲いきなり押収物倉庫のパスワードが確認できちゃうのだ。

発覚6 ジルのあくびを見たか!?

▶腰に手を当ててから約20秒後ぐらいに発生。何度も挑戦だ。

なんとジルがあくびをすることが判明！　その条件は心電図が緑色で周囲に敵がいないとき。また、ロケットランチャーかガトリングガンを装備していると発生しないので注意。ただ出現率は超低め！

▲カルロス、ニコライ、ミハイルにもアリ！　体をそらせるのだ。

「ザ・マーシナリーズ」徹底攻略!!

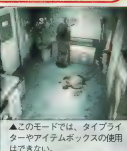
大好評のオマケモード!

～オペレーション マッド・ジャッカル～

本編とはまったく違った楽しみが味わえる「ザ・マーシナリーズ」を徹底攻略!!

生き残るために覚えておきたい基礎知識

「ザ・マーシナリーズ」は、『バイオ3』の本編に登場していた「U.B.C.S.（アンブレラ・バイオハザード対策部隊）」の傭兵、カルロス、ミハイル、ニコライの3人が主人公のオマケモード。3人の中から1人を選択し、限られた弾薬を駆使してDOWN TOWNの「路面電車」から、制限時間内にゴール地点となるUP TOWNの「倉庫オフィス」を目指すのだ。ここでは、倉庫に到達するためのテクニックを解説!

▼この赤くなっている場所がゴール地点。マップをこまめにチェックすることも大切だ。

▲このモードでは、タイプライターやアイテムボックスの使用はできない。

「ザ・マーシナリーズ」出現条件

「バイオ3」本編をクリアする

※難易度はヘビー、ライトどちらでもOK

『バイオ3』の本編を1度クリアした（難易度は問わない）セーブデータを、ロードしたときに選択が可能になる。

CHECK 敵を倒せば制限時間が追加される!

ゲームスタート時にプレイヤーに与えられた制限時間は2分間（画面上部に表示）。この制限時間がゼロになった時点でゲームオーバーになってしまう。しかし、敵を倒したり、緊急回避を行うことによってタイムが加算され、制限時間を増やすことが可能。最後まで生き残るには出現する敵のほとんどを倒していく必要があるぞ。

◀倒した敵の種類によって、追加されるタイムが違う。

攻撃オブジェクトで2倍!

▲攻撃オブジェクトで敵を倒すと追加されるタイムがなんと2倍になる。さらにコンボボーナスもプラスされるのだ。できるだけ敵をまとめて一掃しよう!

コンボで倒すと秒数がさらにアップ!

連続で敵を倒すとコンボボーナスが発生し、単体で敵を倒したときよりも加算されるタイムが多くなる。ショットガンやアサルトライフル、または設置されている攻撃オブジェクトをうまく使えば、このコンボボーナスを狙いやすいぞ。

▼最初の敵を倒した時点から約3秒の間に次の敵を倒せば、コンボが成立!

▲この連続倒しによるコンボボーナスを確実に狙い、制限時間を増やしつつ先に進んでいかないと、クリアは難しいだろう。

CHECK ゲーム終了後 プレイ内容に応じた賞金がもらえる!

ゴールに到達すると、プレイ内容に応じた賞金がもらえる（ゲームオーバーの場合は半分）。賞金は、倒した敵の種類や数、助けた生存者の人数、残りタイムに関係している。これらを頭に入れて、より多くの賞金を獲得しよう。

▶ゴール地点に着けなかった場合は半分の賞金しかもらえない。

CHECK 生存者を救出してアイテムをゲット!

この「ザ・マーシナリーズ」では、本編のように机やロッカーの中から弾薬などを入手することはできない。しかし、マップ中に存在する「生存者」を救出することによって、彼らからアイテムを入手できるのだ（同時にタイムも20秒追加される）。なお、入手できるアイテムは選択したプレイヤーキャラによって異なっている。

▼生存者は、救急スプレーや弾薬などのアイテムをくれる貴重な存在だ。

助けを求める声が聞こえたら

Help Me!

部屋に入ったときに助けを求める声が聞こえたら、その部屋のどこかに「生存者」がいる証拠。周囲の敵をすべて倒したあとで話しかければアイテムが入手できる。なお、各生存者には生存時間（ゲームスタートからの経過時間）が設定されていて、時間内に彼らのいるエリアに到達できなかった場合は死んでしまい、アイテムもタイムボーナスも手に入れることはできない。部屋に入ったときに、声が聞こえなかったらあきらめよう。

▲その部屋の中にいる敵をすべて倒さなければ、生存者からアイテムを入手することはできないので注意すること。

◀生存者の声が聞こえたら、部屋にいる敵をすべて倒す。

▶生存者1人救出につき、$50の賞金がもらえるぞ。

賞金で購入したアイテムは本編で使用が可能!

このモードで獲得した賞金で、強力なアイテムを購入することができるぞ。購入したアイテムは本編で使用可能（残念ながら「ザ・マーシナリーズ」では使用不可）になっていて、アイテムボックスの中に保管されている。

無限アサルトライフル

▲連射攻撃が可能のアサルトライフル。

無限ガトリングガン

▲最強の連射力を誇る広範囲に有効な武器。

無限ロケットランチャー

▲あの「追跡者」も一撃でKO。

無限弾

▲すべての武器の弾薬が無限になる。

主人公となる3人の基本戦術を伝授!!

ここでは3人の特徴と装備している武器を生かした戦術を紹介。ちなみに、キャラ自身の能力に差はない。

攻守ともにバランスは最良 カルロス

初期装備	
アサルトライフル	調合したハーブ
EAGLE6.0	調合したハーブ
ハンドガンの弾×90	調合したハーブ

カルロスの武器は、ハンドガンの中でも優秀な「EAGLE6.0」と、連射力に優れた「アサルトライフル」。連続で敵を倒すことが難しいので制限時間を増やしづらいのが難点。しかし調合したハーブを3つも所持しているので、体力の回復面では安心。初心者でも扱いやすいキャラだ。

◀アサルトライフルはハンターなどの強敵用に温存しよう。

POINT 1 「EAGLE6.0」のクリティカルを狙え!

カルロスは、生存者から入手できるアイテムのほとんどがハンドガンの弾なので、「EAGLE6.0」を主力武器として使用。しかもこの武器は一定の確率でクリティカルヒットが発生するというありがたい武器でもある。

▲クリティカルは狙って出せるものではないので、出ればラッキーといった感じ。

▶[illegible]の"しゃがみ撃ち"による[illegible]。これもハンドガンならではのもの。

POINT 2 「アサルトライフル」の連射で敵を寄せ付けず攻撃!

「アサルトライフル」の連射攻撃による足止め効果を利用。移動速度の速いハンターなどをこちらに寄せ付けずに倒すことができるぞ。

POINT 3 回避行動は「EAGLE6.0」で!

回避行動を狙うなら、武器を構える動作が素早く行える「EAGLE6.0」が有効。これなら構えを解いての移動も素早くできるので、ヒット&アウェイの戦法がとりやすいのだ。「追跡者」戦では非常に重要なので覚えておこう。

圧倒的な火力で敵をKO! ミハイル

初期装備	
ヘネリM3S ショットガン	ショットガンの弾×21
M629C マグナム	マグナムの弾×18
ロケットランチャー	調合したハーブ

ミハイルはコンボを狙いやすい「ショットガン」と高い攻撃力を持つ「マグナム」、そして当たれば超強力な「ロケットランチャー」を武器として所持している。基本的には「ショットガン」で敵をまとめて倒しコンボを狙い、体力のあるハンターなどは「マグナム」で仕留めていこう。唯一の欠点は回復アイテムを1つしか持っていないところだ。

POINT 1 強力な武器で強敵を倒す!

ハンターβ&γ、ドレインディモス、ブレインサッカーといった耐久力のある敵に対しては「マグナム」を使用する。また「ロケットランチャー」は「追跡者」に対して使用。1発目でダウンさせ、起き上がってきたところにもう1発ブチ込むだけで簡単に倒せるのだ。

▲弾数が少ないので確実に1発で倒そう。

▶十分に引き付けていないと、よけられてしまうぞ。

POINT 2 「ショットガン」のクリティカルを狙え!

ゾンビに対して「ショットガン」の銃口を上に向けて発射すれば頭をフッ飛ばし一撃で倒すことができるぞ。確実に倒したいときに狙おう。

▲[illegible]

POINT 3 「ショットガン」で敵をまとめて倒せ!

「ショットガン」は攻撃有効範囲が広いので敵が密集しているところに弾を撃ち込むだけで、簡単にコンボが狙えるのだ。制限時間を増やすためにも積極的に活用していこう!

▼こういった敵が密集している場所は意外と多い。まとめて倒せる位置に移動して構える……。

▲[illegible]体のゾンビをまとめて倒すことができた。これで制限時間を増やそう。

「ナイフ」にすべてを賭けろ! ニコライ

初期装備	
傭兵用ハンドガン	救急スプレー
ナイフ	救急スプレー
ブルーハーブ	救急スプレー

POINT 1 「ナイフ」は下段攻撃!

「ナイフ」で攻撃する場合は、最もリーチのある下段攻撃を使うのが基本。しかし、下段攻撃は攻撃するときに大きく上体が前に出る。連続でヒットさせようとすると敵の攻撃を受けてしまうので注意。下段攻撃(足元を攻撃)の次に水平攻撃(腹部を攻撃)を[illegible]。そしてクイックターンで間合いを離し、再び下段攻撃。この戦法が有効だ!

▲下段攻撃から水平攻撃。[illegible]が「ナイフ」の基本戦術だ。

▶[illegible]ら、近くの扉に入って仕切り直しも必要。

POINT 2 攻撃オブジェクトを有効に!

敵をまとめて倒し、一気に制限時間を稼ぐことができる攻撃オブジェクトはニコライにとってかなり貴重。「追跡者」もこれで倒そう。

POINT 3 強化弾でハンターチャンス!

新聞社の3Fにいる生存者を救出すると、「強化弾」を入手できる。「強化弾」は通常の弾の約2倍の攻撃力があるので、これを手に入れることができれば、「ナイフ」では倒すことが困難なハンターたちにも対抗できるようになるのだ。

「ナイフ」一本と「傭兵用ハンドガン(ミハイルの持っている「M92Fカスタム」と[illegible])」が武器であるニコライ。「救急スプレー」を3個所持しているが、主力武器は「ナイフ」のみとなるため、完全に上級者向けのキャラといえる。しかし「ナイフ」で敵を倒した場合は加算されるタイムと[illegible]が通常よりも多くなるので、トドメは「ナイフ」で刺すようにしよう。

▲「強化弾」で[illegible]、「ナイフ」でトドメを[illegible]。これが[illegible]となる一連の流れだ。

Pick up!

"人間爆弾"ミハイル隊長のサバイバルテクニック!

DOWN TOWN～ダウンタウン～

最もクリア確率の高いミハイル隊長をピックアップ!

ここでは、選択できる3人のキャラクターの中で、最も簡単に賞金を稼げるであろうこの人をピックアップし、「ザ・マーシナリーズ」を大攻略！　回復アイテムを1個しか所持していないという不安もあるが、ここで紹介している攻略法でプレイすれば、クリアは確実だ!!

シークレットタイムとは?

右のマップ中にSTと表示されている場所で○または○ボタンを押すことでタイムボーナスが入る。これをシークレットタイムといい、最初は少ないが発見した回数にしたがってタイムボーナスが多くなっていく。

① 台の上から狙い撃ち!

スタート地点から①に移動し、まず左側にいるゾンビ3体を「ショットガン」でまとめて倒す。そして台の上に昇り「ショットガン」を構えてそこからゾンビ3体を攻撃。画面外にいる2体にもヒットするように、構えたあとちょっと✚キーの右を押して方向を修正するのがポイント。なお、ニコライの場合はこの台の上から「ナイフ」の下段攻撃ですべてのゾンビが倒せる。

▶壁側から3体に攻撃が当たるようにする。

◀この位置から攻撃。2発くらいで倒せるぞ。

② 狭い通路でまとめて倒す

②の最初のゾンビ2体を倒したあと、奥に移動。奥にいる2体のゾンビをギリギリまで引き付けてから、わざと寝ゾンビに噛まれよう。すると、寝ゾンビを倒したあと、自動的に回避行動が発動するので、続けてゾンビ2体を攻撃し、コンボを狙う。

▼寝ゾンビ→回避行動→ゾンビ2体の順番で、流れるように倒すのだ。

▲通路の最初で遭遇する2体のゾンビを倒したあと、さらに通路の奥へ移動。

③ 飛び立つ前に撃て!

③の通路に入ったらカラスに向かって「ショットガン」で1回浅い下段攻撃（✚キーを一瞬だけ下に押して、浅い角度に調節）。ニコライの場合は、走らずに歩いて「ナイフ」の下段攻撃をしていけば、飛ばれずに倒せる。

▶飛び立たれる前に下段攻撃。1発で5羽倒せれば十分だ。

④ 攻撃オブジェクトで敵を一掃!

④の最初のゾンビを上段攻撃で倒したあと、奥へ素早く移動。そして、画面右の壁側から攻撃オブジェクトを狙い、ゾンビ7体をまとめて倒す。一気にタイムを稼ぐチャンスなので失敗しないこと。

◀▼長い板が立て掛けてある、この壁の位置から攻撃すると全滅させやすいぞ。

⑤ 奥にいるゾンビ3体はまとめて倒すこと!

まず⑥の入口から右側にいるゾンビを「ショットガン」の上段攻撃で倒し、素早く奥へ移動（途中の寝ゾンビは無視）。するとゾンビ3体が奥で密集（動き出す前の状態）しているので、「ショットガン」でまとめて倒す。あとは寝ゾンビを倒して生存者を救出する。

生存者 ダリオ	ミハイル	カルロス&ニコライ
	ショットガンの弾×14	ハンドガンの弾×60

◀▼すべて迅速に対処。急がなければ奥のゾンビが動き出しまとめて倒しにくくなるぞ。

⑥ 8体のゾンビを一掃！

⑦にはゾンビが8体いる。しかし、写真の位置で待ち構えて「ショットガン」を3発ほど撃つだけで、簡単に全員を倒すことができるぞ。倒したら⑧に移動し最初のシークレットタイムを入手する。

◀この位置から引き付けての攻撃で、一掃できる。

⑦ 1Fでハンターβを待ち伏せろ！

⑨に入ったら、まず目の前にいるハンターβを「マグナム」で倒す。階段にもハンターβが1体いるが、そこで戦うと相手の攻撃を食らってしまう危険があるので、1Fで待ち伏せて倒そう。

◀ハンターβには「マグナム」。

▶降りてくるところを狙い撃ち。

⑧ 一気に部屋の奥に突入せよ！

⑩の新聞社3Fに入ったら「ショットガン」を装備してダッシュで奥に移動。そして、通路にいるゾンビ1体は無視してオフィスへ入る。オフィスには入口付近に2体と、生存者の付近に2体の合計4体のゾンビがいる。まず、最初に生存者の周りにいる2体のゾンビを「ショットガン」で倒す。すると、背後からオフィス入口付近にいたゾンビ2体と、通路にいたゾンビ、合計3体が迫ってくるので、すぐにクイックターンで方向転換し、まとめて倒す。あとは生存者からアイテムを回収しよう。なお、ニコライの場合はここで「強化弾」を必ず入手すること。

◀「ショットガン」を装備し、一気に奥へ！

▶まず、生存者周辺の2体のゾンビを倒す。

◀そして、後ろからくる残りのゾンビを倒す。

生存者 女	カルロス	ミハイル	ニコライ
	救急スプレー	ショットガンの弾×14	ハンドガンの強化弾×60

⑨ ハンターは画面外で倒せる！

⑪のT字路から⑫のレストランへ移動。まず、入口付近にいるハンターβを「マグナム」で倒す。ハンターβは画面外にいるが、⑫に入ってすぐ武器を構えて撃つだけで倒すことができるぞ。次に奥へ進み、⑬のレストラン地下へ移動（入口のハンターβは無視して地下へ進む）。そしてゾンビ5体を倒して生存者を救出する。再び⑫に戻ったら、一気にシークレットポイントのところまでダッシュで移動し、迫ってくるハンターβを「マグナム」で倒す。

▼このシークレットタイムの位置なら攻撃を受ける心配もなく、ハンターβを倒すことができる。

▲ここのハンターβは無視して地下へ。ボタンを連打しすぎると失敗してしまうので注意すること。

生存者 ブラッド	ミハイル	カルロス&ニコライ
	マグナムの弾×14	ハンドガンの弾×60

⑩ とどめはショットガンで！

⑮の通路には「追跡者」が出現。まず十分に引きつけてロケットランチャーを発射、「追跡者」をダウンさせる。さらに、ダウンしている「追跡者」に対してもう1発撃ち込み、起き上がってきたところにショットガンを1発撃ち込もう。

▶このくらいまで引き付けて攻撃しないと、よけられてしまうぞ。

⑪ 非常口のゾンビに注意 ショットガンで一掃！

⑱には入口近くの部屋に2体、その隣の部屋に3体、そして生存者の周りに2体、合計7体のゾンビがいる。まず、生存者のところまで一気に移動し、2体のゾンビを倒す。その後引き返して部屋の中から出てくるゾンビを倒そう（いずれも「ショットガン」で攻撃）。なお、⑬で「マグナム弾」を入手しているのなら、⑯の大グモ3体と⑰のドレインディモスも倒そう。

▶⑱の南側の部屋に3つ目のシークレットタイムがある。

生存者 マービン	ミハイル	カルロス&ニコライ
	救急スプレー	ハンドガンの弾×60

▼一気に奥の非常口まで移動し……。

▲ここから生存者の周りのゾンビを倒し……。

▼次に部屋から出てくるゾンビを倒す。

⑫ ハンターの飛びつきに注意！

⑲にはハンターβが3体いる。攻撃する武器はもちろん「マグナム」だ。まず目の前にいる1体を倒すと、奥にいる1体が気づいてこちらに接近してくるので、それを迎え撃とう。ここで注意しなければならないのが、ハンターβがジャンプする瞬間に低く屈んだ状態になったとき。そのときは水平に構えた状態からの攻撃がヒットしない場合があるのだ。ハンターと戦うときはここに注意する。

▲奥からハンターβが走ってくる。攻撃するのが早すぎると、当たらないので注意すること。

▶屈んだときは攻撃がヒットしない。いくら強力な武器でも当たらなければ意味がないぞ。

⑬ 下段攻撃でまとめて倒そう！

⑳に7体いる寝ゾンビの内2体は動かないので、倒せる寝ゾンビは5体。✚キーの下を押した直後の浅い角度の下段攻撃でコンボを狙って倒そう。なお、ニコライの場合は全員「ナイフ」で倒すようにしよう。

▲下段攻撃でまとめて一気にゾンビを倒そう。

⑭ 攻撃オブジェクトは狙いすぎるな！

8体のゾンビがいる㉑の駐車場には、攻撃オブジェクトが設置されている。普通ならこの攻撃オブジェクトを利用して一掃……と考えるのだが、この駐車場のゾンビは非常にまとめにくい。狙いすぎて時間をムダにしないように。

▲4体くらいまとめて倒せれば上出来だ。

ここで一息 ここまでの注意点をまとめておこう！

ミハイルの場合まず、変電所にいく途中の⑯で遭遇する大グモの毒を受けてしまった場合は、最初に持っている調合したハーブ以外での回復手段はない[illegible]。基本的に大グモは無視しよう。次に、[illegible]のレストラン地下でマグナムの弾を入手していないとこの先で[illegible]ので注意。

▼[illegible]攻撃には要注意！

▲確実にマグナムの弾は入手せよ。

UP TOWNへGO!

バイオハザード3 ラスト エスケープ

UP TOWN～アップタウン～

DOWN TOWNより

生存者
ニコライorカルロス
生存時間
12分

ST

ST

GOAL!

ST

生存者
ニコライorカルロス
生存時間
14分

UP TOWNには「追跡者」がなんと4体も登場！

このUP TOWNでは、㉒に「追跡者」第2形態が1体、㉓にミサイルランチャーを装備した「追跡者」が1体。さらに、㉜にミサイルランチャーを装備した「追跡者」が2体同時に出現する。「追跡者」を倒したときに得られる賞金とタイムボーナスは、ほかの敵とはケタが違うので、ここで紹介している攻略法を参考にすべて倒すようにしよう。

「追跡者」第2形態の出現条件

㉒に入り、左の写真の位置（MAP上赤い点線）で画面が切り替わったときに、残り時間が2分以上ある場合はバスの上から「追跡者」第2形態が出現するぞ！

UP TOWN　エリア別・出現クリーチャー

- ㉒「追跡者」第2形態
- ㉓「追跡者（ミサイルランチャー）」、ゾンビ×4
- ㉔ドレインディモス×3
- ㉕カラス×9
- ㉖ゾンビ×8
- ㉗スライディングワーム×[illegible]
- ㉘ブレインサッカー×2
- ㉙ゾンビ×8
- ㉚ハンターγ×3
- ㉛ゾンビ犬×3
- ㉜「追跡者（ミサイルランチャー）」×2
- [illegible] ゾンビ×6
- [illegible] ハンターβ×3
- [illegible] ゾンビ×9
- [illegible] ハンターβ×3
- [illegible] カラス×9
- [illegible] ゾンビ×9

⑮ 3個の攻撃オブジェクトは確実にヒットさせろ！

▲「追跡者」をドラム缶の前に誘いこみ……。

㉒に「追跡者」第2形態が出現した場合、まず、左の写真のドラム缶の前まで移動して「追跡者」の攻撃を誘う。「追跡者」が攻撃してきたら左手側を抜けて攻撃を回避。そこで「ロケットランチャー」を一発当て「追跡者」をダウンさせ、さらにドラム缶を破壊してダメージを与える。あとは残り2個のドラム缶を利用してダメージを与え、それでも倒せなかったら「ショットガン」でトドメ。

▲ドラム缶の前でダウンさせろ。

▶タイミングよく爆破。3個のドラム缶で倒せ！

⑯ 「追跡者」のミサイルランチャーをよけるには？

㉓にはミサイルランチャーを装備した「追跡者」が出現。まず目の前のゾンビを「ショットガン」で倒したら、すぐに前進。すると「追跡者」がこちらにダッシュしてくる。ヤツがミサイルランチャーを構えたところを狙って「ロケットランチャー」で反撃。さらにダウンしているところに、もう1発撃ち込み、最後にショットガンでトドメ。奥にあるシークレットタイム（消化ホースのところ）を忘れないように。

▲ここのシークレットタイムは忘れがちだ。

◀間違ってもゾンビに当てないように注意！

⑰ Y字路のゾンビをまとめて倒すには？

㉖のY字路の中央にはドラム缶が設置されていて、Y字路の右奥に3体、左奥に5体のゾンビがいる。そのまま中央で待っていても左奥のゾンビは移動してこないので、まずこちらから左奥のゾンビのところまで移動し、3体ぐらいをおびき出す。次にクイックターンで方向転換し、急いで戻る。あとは攻撃オブジェクトを利用して、右奥にいた3体と、おびき出した3体のゾンビをまとめて倒そう。

▶奥のゾンビをおびき寄せて……。

◀ドラム缶を破壊するのだ。

⑱ 残りの弾数をチェックし敵を倒せ！

㉙に入ってすぐのところにゾンビが1体いる。ここではショットガンの弾を節約したいので、入口のゾンビは回避行動で奥へ押し込めて、部屋の中にいるゾンビといっしょにまとめて倒す。㉚にはハンターγが3体いる。まずは入口の近くに立っているハンターγを「マグナム」で倒し、奥へ移動。曲がり角の奥には2体のハンターγがいるので（画面外にいるので確認はできない）、曲がり角の手前で待ち伏せて、出てきたところを「マグナム」で狙い撃とう。

▶奥にいるゾンビと一緒に「ショットガン」でまとめて倒す！

▲入口にいるゾンビ1体を、回避行動で奥へ押しこみ。

▶奥のハンターγはこの位置から「マグナム」で狙い撃ちだ。

生存者 ニコライorカルロス	カルロス	ミハイル	ニコライ
	ハンドガンの弾×60	救急スプレー	ハンドガンの強化弾×60

⑲ シークレットポイント付近でゾンビ犬を迎え撃て！

㉛に入ったら、素早く右側奥のシークレットタイムの位置（右の写真）まで移動。すると、ゾンビ犬がちょうどまとまって走ってくる状態になるので、「マグナム」で倒してしまおう。あとは、シークレットタイムを調べてタイムボーナスをゲットするだけだ。

▲5つ目のシークレットタイムを発見。

◀引き付けすぎると回避行動が発動してしまうぞ。

⑳ 2体の「追跡者」の同士撃ちを狙え

㉜には、ミサイルランチャーを装備した「追跡者」が2体も出現する。しかし、彼らの相手をするのは㉝のバーで生存者を救出したあと。㉝から戻ってきたら、まずダッシュで㉛に移動し「追跡者」を初期配置に戻そう。そして、㉜に入って右上の写真の位置で待つ。2体の「追跡者」が接近してきたところで、その横をダッシュですり抜けると「追跡者」のミサイルランチャー攻撃がもう一方の「追跡者」にヒットするぞ。さらに奥へ進み「追跡者」の位置を入れ替え、同じように同士撃ちを狙おう。最後に攻撃オブジェクトのドラム缶に引きつけて、2体の「追跡者」をまとめて倒すのだ。

◀▼「追跡者」が接近してきたら、2体の間をダッシュですり抜けるのだ。

▲まずは「追跡者」を無視して㉝のバーへ急げ！

◀「追跡者」が撃った弾が、後ろの「追跡者」にヒットするぞ!!

㉑ 最後の生存者の救出がクリアのカギだ!!

㉝に入るとすぐにゾンビが右から迫ってくるので、一度奥へ移動。部屋の中央にゾンビが1体いるので、入ってきた入口のほうに回避行動で押しこんで、奥にいるゾンビと一緒にまとめて倒そう。なお、ここで「ショットガン」の強化弾を入手できないとあとがキツいぞ。

▲ここでは、ムダ弾を撃たないように注意すること。

生存者 ミハイルorカルロス	カルロス	ミハイル	ニコライ
	救急スプレー	ショットガンの強化弾×14	ハンドガンの弾×60

㉒ ここでミスショットは許されない!!

㉞には3体のハンターβがいる。㉝のバーから㉞に移動した直後、右側に立っているのであせらず確実に「マグナム」で倒していこう。また、腕に自信があるなら、ダッシュで写真の位置まで移動し、3体のハンターβを「ショットガン」でまとめて倒すのもいいだろう。

▶1発目の攻撃は早めに行うこと。

㉓ ショットガンの弾があるのなら…

㉟には最後のシークレットタイムと9体のゾンビがいる。「ショットガンの弾」が10発以上あるならすべてのゾンビを倒そう。ちなみに、ここのゾンビは散らばった状態で配置されているので全員を「ショットガン」でまとめて倒すことはまず不可能。3体ずつくらいで倒せればいいだろう。

◀9体のゾンビをすべて倒したら、最後のシークレットタイムを忘れずに調べること。

㉔ ハンターの連続攻撃に注意せよ！

㊱にはハンターβが3体いる。しかも密集した状態になっているので、1体を攻撃した瞬間に残りの2体が襲いかかってくるのだ。そこでここでは「マグナム」ではなく「ショットガン」を使う。すぐには撃たず、3体に攻撃が当たるようになってから発射だ。

◀入ってすぐ左にハンターβが！

▶この位置でハンターβを引き付ける……

◀「ショットガン」で3〜4発攻撃すれば、ハンターβを倒せるぞ。

㉕ 残った弾を撃ちつくせ!!

㊳の倉庫に入ったら、「ショットガン」でゾンビを倒してゴールを目指そう。ちなみに「ショットガンの弾」がない場合は、回避行動でゾンビを奥へ押していって攻撃オブジェクトでまとめて倒すこと。なお、弾薬はここで撃ちつくしてもいいが、残してきた敵を倒しに戻ってもいいだろう。

◀攻撃オブジェクトは最後の手段だ。

▲▶回避行動で押していき、さらに多くのゾンビをまとめて倒すようにしよう。

さらに「$3000」以上の高額賞金を狙うなら……
ザ・マーシナリーズ攻略 上級者編

これらの上級テクニックをマスターして、高額賞金を狙え!!!（右は編集部内での最高記録だ）

[illegible]

●半下段攻撃でゾンビの脚部を破壊

[illegible]

●この状態で攻撃!!

●攻撃オブジェクトで荒稼ぎ

[illegible]

[illegible]

●コンボを隣の部屋へつなげろ

[illegible]

●ハンドガンの連射撃ち

[illegible]……ン攻撃は、この攻撃法で行うといい。

バイオハザード3 ラストエスケープ

STORY

バイオハザード3 ラストエスケープ

廃棄物処理施設の後半からゲーム終了までの流れをマップとチャートで徹底解説！ ライブセレクションによる影響やエンディングの変化条件も解説だ!!

前号までのおさらい

処理ルームで「追跡者」第2形態を倒したジル。だがリミットが迫る!!

処理ルームからの脱出方法を細かく解説！ さらに脱出後に入手できる隠し武器ロケットランチャーの場所も紹介だ。

マップ内表記＆記号解説

- …… 進入可能な通路・エリア
- …… 進入できない通路・エリア
- …… 通行可能な扉など
- …… 通行できない扉など（※カギを使う、または仕掛けを解除することで、通行可能になる。）
- ①②～ …… 攻略に対応したエリア（場所）番号
- S …… セーブポイント

つり橋でのライブセレクションが重要

公園から廃棄物処理施設に向かう途中のつり橋ではライブセレクションが発生する。ここで選んだ行動によって、施設のスタート地点はもちろん体験できるイベント、さらにエンディングの内容などが大きく変化するぞ。ルートは上と下の2つ。どちらにも必見モノのイベントが満載なので、下の「選択パターン」をチェックし、2回目のプレイでは別ルートへ進んでみよう。

▲ここに来る前にセーブしておくのもいいだろう。

●選択パターン●

突き落とす	時間内に選ばない	飛び降りる
上ルート		下ルート

処理ルームで「追跡者」第2形態と戦ったら…

①の処理ルームでは制限時間内に「追跡者」を倒して脱出しないと、処理機が作動しゲームオーバーになる。まずは全力で「追跡者」を撃退しよう。「追跡者」を倒したら、いよいよ脱出だ。だがここから出るには室内で入手できる「カードキー」が必要。その場所とは……。

◀攻撃オブジェクトを利用するとラクに倒せる。

▶「追跡者」を倒すとムービーが流れ、研究員の死体から「カードキー」が落ちる！

「カードキー」を入手

「カードキー」は攻撃オブジェクトが並んでいる通路とは反対側の通路に落ちている。入手したらマップを開き、出口を確認せよ！

◀光っているのですぐ気づくはず。

「カードキー」を使い部屋の外へ。

処理ルームの扉を開けるには、出口の横にある読み取り機の前で「カードキー」を使わなければならない！ あせっていると見落としがちなので注意。「カードキー」を使ったら、出口の扉を調べて処理ルームから脱出だ。

◀▲まずは扉の横にある読み取り機の前で「カードキー」を使用。これで扉を開けられるのだ。

隠されたロケットランチャーを入手せよ！

「カードキー」を入手することでロケットランチャーも手に入るようになるぞ。特に下ルートを進んでいる場合は、ヘリとの戦いに備えて入手だ。

1・「処理施設のカギ」を入手

⑨の休憩室で「処理施設のカギ」を入手。カギを調べてみるとIDカードが付いていることがわかるはず。ロケットランチャーを入手するために必要なのは、実はIDカードなのだ。

2・紫外線照射器を使用

⑦の部屋の奥にある紫外線照射装置（水質チェック装置の隣）を調べると、カードスロットが付いていることがわかる。その装置の前で「処理施設のカギ」を使うのだ。これで準備OK！

3・カギを使ってロッカーを開ける

⑩の部屋で「カードキー」を使い、エレベータで⑪の部屋へ。部屋の奥のロッカーの前で紫外線処理をした「処理施設のカギ」を使う。

最終決戦!! 行く手を阻む最後の難所を大攻略!!

ライブセレクションによる影響も完全網羅！ 管制塔でのイベントからエンディングまで、ゲーム最後となる難所をチャートで攻略だ。

必須行動チャート

上ルート / 下ルート

1 ⑧：通路で「カードキー」を使い【管制室】に入る

2（上ルート）⑬：【管制室】で「レーダー受信機」を入手

3（下ルート）⑬：【管制室】で「レーダー受信機」を入手 ライブセレクション発生 VSヘリコプター

4 ⑭：通路で「焼却処理工場マニュアル」を入手

5 ⑮：通路で「極秘写真ファイル」を入手

6 ⑯：【焼却処理工場】でVS「追跡者」最終形態

7 ⑰：【ヘリ待機地点】を奥に進み、ヘリコプターで脱出

脱出!!（上ルート）カルロスの操縦するヘリコプターを利用して2人で脱出。

脱出!!（下ルート）バリーの操縦するヘリコプターを使って3人で脱出する。

1 「カードキー」を使い管制室へ

⑧の通路にある扉の横で「カードキー」を使うと管制室に続く通路の扉が開くぞ。敵がいるので注意だ。

◀ここで「カードキー」を使用。

2 レーダー受信機を入手

⑬の管制室のパネルの上にある「レーダー受信機」を入手。そのほかマグナムの弾なども手に入るぞ。

◀奥のパネルの上に置いてある。

3 「下ルート」のみ、管制室でライブセレクションが発生!!

●選択パターン●

- ニコライと話し合う
- 時間内に選ばない
- ヘリに対して応戦する

→ VSヘリコプター → 撃墜できず / 撃墜!!

- カルロスと会話 → ハシゴを調べる → カルロスと会話 → ルートA
- カルロスと会話 → 部屋から出て戻る → カルロスと会話 → ルートB

AとBで脱出時のカルロスのセリフが変化！

「レーダー受信機」入手後に部屋から出ようとすると、ヘリが現れライブセレクションが発生（左図を参照）。

◀ニコライのヘリが現れるのだ。

VSヘリコプター

ロケットランチャーを使えば1発で撃墜できる。持ってない場合はヘリの真正面には立たず、反対の場所に移動しながら威力の強い武器（マグナムかグレネードランチャー）で攻撃しよう。一気に勝負をつけろ！

◀マグナムでも5発で倒せる！

4 管制室から出る

「レーダー受信機」入手後、部屋の中央にあるハシゴを調べて脱出だ。ハシゴを降りた先の⑭の通路では「焼却処理工場マニュアル」が入手できる。ここにあるアイテムBOXで戦闘準備だ。

▲「焼却処理工場マニュアル」はハシゴの横に貼られている。

5 「極秘写真ファイル」を入手

⑭の通路を奥に進むと⑮の通路に出る。ここには「極秘写真ファイル」が落ちているので忘れずにゲットだ。ここを抜ければ、いよいよ最終決戦の場となる【焼却処理工場】だ。

▲ファイルは通路の中央付近に落ちている。意外と見落としがちかも！

6 VS「追跡者」最終形態 3つのバッテリーを押し込み レールキャノンでトドメ！

⑯の焼却処理工場に入ったらレールキャノンの横にあるパネルを調べてシステムの電源を入れる。そして室内の3つの場所にあるバッテリーを1番から3番まで順に押し込む。1番を押し込むと「追跡者」が出現するが、ここで攻撃してもムダ（イベントでしか倒せない！）。そのため「追跡者」は無視し、手早く3つのバッテリーを押し込もう。システムが起動したら逃げ回りながら、レールキャノンの正面に「追跡者」を誘導！ そしてレールキャノンの弾丸で「追跡者」にダメージを与えるのだ。こうすれば弾薬を使わずに倒すことが倒せる。

▲レールキャノンの一撃で壁が抜ける。そこを利用し逃げつつ「追跡者」を誘導だ。

バッテリー1

▲出入口の前にある。押し込むと「追跡者」が出現する。

バッテリー2

▲2番はレールキャノンの奥。追ってくる「追跡者」は無視。

バッテリー3

▲3番はパネルの横だ。押し込んだらすぐに逃げること。

ライブセレクション

「追跡者」を倒したあと、レールキャノンの脇にある出口の扉を調べるとライブセレクションが発生する。ここで「時間内に選ばない」のルートに進むと、なんと追ってきた「追跡者」が毒を吐きかけてくるのだ！ ただ大ピンチに陥ることはないので、試してみるのもいいだろう。ライブセレクション終了後、エレベータで⑰のヘリ待機地点に行き、奥へ進めばゲーム終了となる。

●選択パターン●

- 怪物にとどめを指す
- 時間内に選ばない → 毒を受ける
- 無視してエレベータへ

→ ヘリ待機地点

7 ヘリの待機地点へ急げ！

上ルート ▶ヘリの前でカルロスが待っている。

下ルート ▶バリーの操縦するヘリが迎えにくる。

⑰のヘリ待機地点を奥に進むとエンディングになる。エンディングの内容は、つり橋での選択（上ルートと下ルート）。そして下ルートを進んだときに交わされるカルロスとの会話の内容は、管制室での行動よって変化するのだ。

パックマンワールド 20th アニバーサリー

『パックマン』生誕20周年を記念して発売されるこのソフト。内容はもちろん、楽しい世界観にも注目!!

発売中	▶¥4,800 ▶ナムコ
ACT	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、ジョグコン

完全なオリジナルACTとして開発された「クエスト」モードだけど、パックマン好きなら、プレイしたときにどこか懐かしい気持ちを感じるだろう。それもそのはず、このモードではドットを食べたときやミスをしたときの効果音に、元祖『パックマン』とほとんど同じ音を使用しているのだ。そんな工夫のおかげで、元祖を知る人には「新しいんだけどどこか懐かしい」という、不思議な感覚を与えてくれるソフトだ。　（城イドム）

「クエスト」モード大攻略!!
さらわれた仲間を救出!!

「オリジナル」、「メイズ」、「クエスト」という3つのモードが収録されている『パックマンワールド』。どれも楽しいモードばかりだけど、読者のみんなが一番期待しているのは、パックマンの新たな活躍が見られる「クエスト」モードなんじゃないかな？　そこで今回の攻略記事では「クエスト」モードにスポットを当てて、ゲーム全般で役立つ基本テクニックから、序盤ステージのポイントまで、役立つ情報を盛りだくさんにお届けしていくぞ。

◀奇想天外なトラップや地形が次々登場。

基本テクニック　これを知らずにクリアは不可能 電撃5つのテクニック!!

最初のステージ「バッカニアビーチの巻」は練習ステージで、プレイしながら、ゲームの基本を覚えられるようになっている。そこでこのページでは、「バッカニアビーチ」で説明されない、テクニックを紹介しよう。しっかり覚えて、ピンチを乗り切ろう。

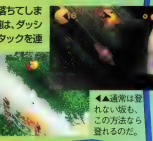
▶最初のステージでは、看板のヒントをもとに、基本操作を練習できる。

1 ゴーストはこう倒せ！

敵キャラのゴーストだけは、ヒップアタックなどの通常攻撃では倒せない。しかし、パックマンがパワーエサを食べると、ゴーストは一定時間イジケ状態になり、体当たりで倒すことができるようになるのだ。

▲ゴーストが出現したら、その周辺には必ずパワーエサも存在する。探してみよう。

2 ヒップアタックで坂登り

登ろうとしても転げ落ちてしまう急な坂道。そんな坂道は、ダッシュだけでなく、ヒップアタックを連続で使えば登ることもできる。ダッシュで登れない長い坂も、これで登ることができるので覚えておこう。

◀▲通常は登れない坂も、この方法なら登れるのだ。

CHECK 1 ミスからの復活は？

パックマンが死んでしまった場合、直前のチェックポイントから再スタートになる。また、入手したアイテムは、ゲームオーバーにならない限り引き継がれるぞ。

▲再開プレイ時は、宝箱からとったアイテムは復活しない。注意！

3 ダッシュキャンセル

狭い足場でダッシュしてしまい、そのままでは画面外に落ちてミスになってしまう。そんなときは、ジャンプすることでダッシュを中止できる。これを使えばダッシュ待機状態もキャンセルできるのだ。

▲ダッシュを始める前の待機状態もジャンプでキャンセルできる。

4 ぶら下がりをフル活用！

足場から足を踏みはずした場合でも、落ちた瞬間に、足場の方向に✚キーを入力していれば足場の端にぶら下がることができる。そこからよじ登りたい場合は⊗ボタン、下に降りたいなら✚キーを足場とは逆方向に入力するか、◎ボタンを押すと飛び降りることができるのだ。

▶足場の方向に素早く✚キーを入れよう。　▶ぶら下がり中に⊗ボタンで、よじ登るぞ。

5 足場やレーザーの位置を読む

視点変更ができないので、跳び乗ることのできる足場がわかりにくいこのゲーム。ただし、跳び乗れる場所や、レーザーが通過している場所には、床に何らかの印が描かれていることが多い。その代表例を2点、写真で紹介してみたぞ。ちなみに、ジャンプしたときの着地点などを知りたい場合は、パックマン自身よりその影を見たほうが間違いがない。

▼ここでは矢印の位置から踏み切れば、動く足場の中心に着地できる。

▲レーザーの通る床は、他の床と色が違う部分にふれるとダメージを受ける。

CHECK 2 コマンド選択は？

コマンド選択のときには「これから選ぼうとするコマンドが赤い字になっている」という点を覚えておこう。とくにセーブ時は注意。

▲意外に間違えやすいので気をつけよう。

実践攻略 ステージ別攻略 「P・A・C・M・A・N」はここにある!!

◀全文字アイテムを集めると、ボーナス面へ行けるぞ。

「バッカニアビーチの巻」をクリアすると、このステージに続いて、海賊船エリア、古代遺跡エリア、宇宙エリアそれぞれの最初のステージに進めるようになる。どのステージも、ナムココインから脱出すると、同じエリア内で行けるステージが1つずつ増えていく。以下では、序盤ステージを対象に、各面の攻略ポイントを押さえていくので、全ステージの完全クリアを目指そう。

難所チェック

難所チェックでは、各面を初めてプレイしたときに詰まりやすいと思われるポイントをピックアップして、その対処方法を解説。各ステージを始める前に読んで覚えておこう。

アイテム発見

ページ右側ではボーナスステージに進むのに必要な文字アイテムと、仲間救出に必要なカギの隠し場所を「～はココ」で解説。自力で見つけられなかった人もこれですべて手に入るハズだ。

海賊船エリア 海賊船の入り江の巻

ドルフィンジャンプでアイテムをゲット!!

6つ目の水路は、水中だけでなく水面の上にもアイテムがある。潜っていると見落としがちなので、ドルフィンジャンプを連発（水中で⊗ボタンを押し続ければOK）しながら進むといいぞ。

カギはココ

6つ目の水路の中の右の方にある、宝箱（写真）の中にある。宝箱は近くのメタルドットを利用して破壊しよう。

Pはココ

2つ目の水路の中の左奥でイチゴを入手。地上に戻り、黄色のスイッチで上のフロアへ。その後左（写真）の扉の中。

Aはココ

3つ目の水路の、右奥の宝箱の中にある。水路を抜け、黄色のスイッチを押して手に入れるメタルドットを使用。

Cはココ

6つ目のチェックポイントの左、黄色のスイッチを押す。開いた扉の先でイチゴを入手。その先のイチゴの扉の中。

Mはココ

5つ目のチェックポイントの先で上のフロアに進めるようになる（写真の場所）。上のフロアをそのまま右に進み、行き止まりにある宝箱を破壊しよう。その中にあるぞ。

Aはココ

5つ目の水路の先（写真）で、宝箱からサクランボを入手し、トランポリン経由でサクランボの扉へ。中のスイッチを押し、現れたドットレールの先にある。

Nはココ

7つ目のチェックポイントのすぐ先に、大きなタルがある。それを足掛かりにして登ったところ（写真）に「N」の文字アイテムがあるぞ。

海賊船エリア 大砲パニックの巻

難所チェック

大砲のハネ板を足場にしよう

大砲は単なる障害だと思いがちだけど、実はそのハネ板にタイミングよく跳び乗ることで、足場としても利用できるのだ。

◀大砲のハネ板を足場にしよう。うまく、大砲が発射されたときでないと乗ることはできないので注意。

Pはココ

最初の黄色のスイッチで扉を開き、写真の場所へ。写真左上のフロアでバナナを入手し、右下のバナナの扉へ。出現したドットレールの先にあるぞ。

Aはココ

最初のメロンの扉の、すぐ右にあるジャンプ台（写真）からダッシュでジャンプ。着地地点付近にあるタルをヒップアタックで破壊すると中から出てくる。

Cはココ

大砲のハネ板を足場にして進んだ先で、宝箱（写真）を破壊し、リンゴを入手。そこからすぐ左手にあるヘリベーターを使ってリンゴの扉に戻ろう。

Mはココ

3つ目のチェックポイント近く、上のフロアから跳び降り、写真の宝箱よりリンゴを入手。その後、リンゴの扉を開き中から入手する。

Aはココ

5つ目のチェックポイントの先にある、青いスイッチを押す。その後、左の大砲のハネ板を足場にしてバナナを取る。アイテムはバナナの扉の中。

Nはココ

写真の場所を右へ跳び下り、着地点を左に行く。大砲のハネ板を足場にして進んだ先の宝箱の中から入手することができるのだ。

▼ パックマンワールド 20thアニバーサリー

VS BOSS 大帆船と対決!! 砲弾をはじき返せ!

第1段階では、モタモタしていると足場を破壊されて落下死してしまうぞ。ひたすら右へ走り続けよう。第2段階では、ランダムで浮き上がるスイッチを押すことで壁を作り、海賊船からの大砲の弾をはじき返すのが目的だ。何度も弾をはじき返していると、やがて海賊船を撃沈できるぞ。

◀▲第1段階（左の写真）と第2段階（上の写真）では、するべきことが違うので注意。最初はとにかく逃げまくろう。

「メイズ」モードも楽しめる

「ボス・ギャラクシアン」のアイテムを入手し、同じ印の扉の中に入ると、「クエスト」モードの中で「メイズ」モードのステージをプレイできる。点数を稼ぐうえでプラスになるだけでなく、こうして登場させたステージは、「メイズ」モードでも選択できるようになる。

遺跡エリア あぶないどうくつの巻

トラップ回避のテクニックは?

天井から水滴が落ちてくる場所は、近づくと鍾乳石が降ってくるので注意。また、踏み込み式のトラップ作動スイッチは、うまく端に乗れば、作動しないぞ。

◀▲水滴が落ちてくるのと、踏み込み式スイッチ。どちらも見つけたらご用心!

Pはココ
スタート地点奥の階段を登り、その奥でリンゴを入手。改めてスタート地点から右へ。リンゴの扉の中でドットレールを出現させ、その先に進もう。

Aはココ
2つ目のチェックポイントの先でモモを入手。左に戻り、モモの扉でドットレールを出し、上のフロアへ。さらにその先(写真)の扉の中。

Cはココ
5つ目のチェックポイントの先、2つ目の跳び降りポイントの奥にある宝箱の中。暗くて、箱を見落としやすいので、注意しよう。

Mはココ
6つ目のチェックポイントの先にある階段を登り、右へ。宝箱からチェリーを入手。さらに階段を登り、左のフロアにあるチェリーの扉の中。

Aはココ
7つ目のチェックポイント先にある、滝の下の足場(写真)にある。通常はヘリベーターを作動させるが、直接跳び降りても入手できる。

Nはココ
9つ目のチェックポイントの先でレモンを入手。その右の扉内のスイッチでヘリベーターを出現させる。左の宝箱からベルを取ったらベルの扉へ。

遺跡エリア イカれた鉱山の巻

進む道を見失うな!

このステージでは、階段の最上段の上にさらにジャンプで進入できるフロアが2カ所ある。両方のフロアの存在に気づかないと先に進めなくなってしまうので、先に行く道が見つからない場合には行き止まりでジャンプしてみるといいぞ。

◀階段を登り切ってから、右方向にジャンプしてみると……。

▶階段に立っていたときには見えなかったフロアが、突然闇の中から浮かび上がる!

Pはココ
スタート地点の近くにあるリンゴの扉は、そのすぐ先の宝箱(写真)に隠されたリンゴがあれば開く。この扉の中に「P」の文字アイテムがある。

Aはココ
1つ目のチェックポイントの先にあるメロンの扉の中にある。いったん扉を無視して先に進み、奥の宝箱からメロンを入手して戻ってこよう。

Cはココ
2つ目のチェックポイントの先の坂の下、右側にある宝箱からオレンジを入手。その後、チェックポイントまで戻り、オレンジの扉を開ける。ドットとオレンジを出現させ、それらをすべて入手したら、坂の下まで戻り、2番目のオレンジの扉を開ける。先に2番目のオレンジの扉(写真の扉)を開けてしまうと「C」の文字アイテムは取ることができるが他のアイテムを取ることができず、得点やステージ達成率が低いままになってしまうぞ。

Mはココ
4つ目のチェックポイントの手前でメロンを入手。その先の足場を使って上に進み、写真の線路の左にある、メロンの扉の中にあるぞ。

Aはココ
7つ目のチェックポイントの少し先の、写真の場所から左へ進み、ベルを入手。近くの乗ると崩れる床から下へ降りた先の、ベルの扉の中にある。

Nはココ
仲間が捕まっているオリの近くにある、緑のスイッチを押す。ドットを集めつつ、バナナを入手。ゴール手前のバナナの扉(写真)の中にあるぞ。

カギはココ
「N」と同じ方法でバナナ入手。8つ目のチェックポイントの近くのバナナの扉(写真)に入り、スイッチを押す。現れたヘリベーターの終着点にある。

VS BOSS アヌビスにダメージを与えるには?

第2段階の攻撃はよけにくいものが多いけど、黒い竜巻はヒップジャンプでよけられるし、光線は画面左の足場から右の足場に向かって、放たれていくので、順番を覚えれば簡単によけられるだろう。無理をせず、攻撃の合間を見極めダッシュアタックで反撃!

第1段階 とにかく逃げる!

[illegible]

[illegible]

第2段階 心臓を砕け!!

[illegible]

[illegible]

宇宙エリア 宇宙で大忙しの巻

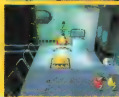
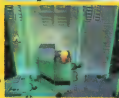
難所チェック
傾く足場を上手に活用!!

8角形の足場の、中心からずれた位置に立つと、徐々に傾き始める。あまり傾け過ぎると転げ落ちてしまうが、傾斜を利用してより遠くへジャンプすることもできる。

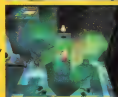
◀▲足場の傾斜で一方を高くして、アイテムを取りやすくするのもいい。

P はココ
スタート直後の、階段状になった足場（写真）の一番上にある。ドットを残さず取っていく人なら、よほどのことがない限り見逃しはしないだろう。

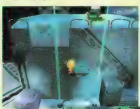
A はココ
2つ目のチェックポイントのすぐ近く。階段状になった足場（写真）の一番上の段から左にジャンプすれば取ることができる。レーザーに注意しよう。

C はココ
3つ目のチェックポイントの近くのスイッチ（写真）を押し、正面の足場の最上段からチェリーを入手。左へ戻り、チェリーの扉を開けた中にあるぞ。

M はココ
4つ目のチェックポイントの直前にある。宝箱を壊すと、チェリーと「M」の文字アイテムが出現する。開閉する足場からジャンプで取ろう。

A はココ
4つ目のチェックポイントの先で、青のスイッチ（写真）を押し、さらに先の別の青のスイッチを押す。出現したバナナを入手し、バナナの扉の中へ。

N はココ
ゴール直前の黄色のスイッチを押してレーザーを消す。その手前のベル（写真）を入手し、下にあるベルの扉の中へ。アイテムはこの中にあるぞ。

宇宙エリア 遥か遠くへの巻

難所チェック
レーザーの軌道を見切れ!!

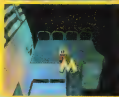
レーザーは、放出と停止を繰り返している。停止した瞬間に通り抜けるのが攻略の第1歩だ。また、レーザーの出どころ（黒い穴）に注目し、安全な場所を見つけられれば、意外な通り抜けポイントの発見につながるぞ。

◀レーザーが停止する瞬間を見極めよう。タイミングがカギだ。

▶パックマンの影と、黒い穴に注目。両者が重ならないこの場所は安全だ。

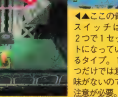
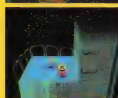
P はココ
1つ目のチェックポイントの手前に配置されている8角形の足場の黄色いスイッチ（写真）を押す。足場が出現している間に「P」を入手する。

A はココ
3つ目のチェックポイントの先にある。ヘリベーターを使って登るところで、写真の位置から右へ。その先に「A」の文字アイテムがある。

C はココ
4つ目のチェックポイントの手前の宝箱から、リンゴを入手できる。ここから少し戻った所にリンゴの扉があるので中に入るとその中にある。

M はココ
4つ目のチェックポイントの先にある写真の場所。ただし、この近くにある宝箱を破壊しないと「M」の文字アイテムは出現しないので注意。

A はココ
8角形の足場を4つ越えてから、青のスイッチを押し、この足場を戻る。一番左の足場の青いスイッチ（写真）を押す。足場の右に「A」が出現する。

N はココ
5つ目のチェックポイントの少し手前の、写真のフロアへ。この水色の宝箱からはバナナを入手できる。すぐ右下のバナナの扉に目指す「N」がある。

カギはココ
オリの近くにある青のスイッチ（右上の写真）を押す。下のフロアへ戻り、もう1つの青スイッチ（下の写真）を押すとスイッチのすぐ近くにカギが出現するので、入手して仲間を助けよう。

◀▲ここの青スイッチは、2つで1セットになっているタイプ。1つだけでは意味がないので注意が必要。

ボーナスステージにチャレンジ

フルーツアイテムがドッサリ用意されたボーナスステージは点数稼ぎに欠かせない存在だ。難所があるわけではないので、フルーツを集める手順さえ把握できれば、制限時間内の全フルーツ獲得もそう難しいことではない。頑張ってみよう！

▲直線路ではダッシュを使うなど、いかに素早く動けるかがポイント。

▲全アイテム入手に成功。「100パーセント」の表示が光る！

今後の展開は？

今回の攻略記事の範囲で助けられる仲間は3人まで。まだ2人が捕らわれたままだけど、キミが全員の仲間を助けるその日まで、DPSはしっかりサポートしていくぞ。次号以降の攻略記事にも期待してね！

To be continued

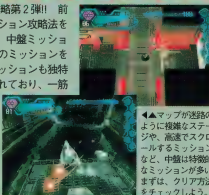
サイレントボマー

中盤となるミッション6～10の完全攻略法をお届け！　これさえ読めば楽々クリア間違いなしだ。

発売中 ACT	▶¥5,800　▶バンダイ
	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、2P対戦可

ついに『サイレントボマー』が発売されました！　最近発売されたACTの中でも、すごくデキがいいので、個人的にオススメです。興味がある人はぜひ遊んでみてください。ただ、ACTが苦手な人には、ちとツライかな？　序盤は比較的簡単ですが、後半のミッションはかなり難易度が高いので、クリアを断念する人がいるかも……。でも、何度もプレイすればクリアできないレベルではないと思うので、あとは努力と根性で乗り切りましょう！　（小岩）

中盤となるミッション6～10までを徹底攻略!!

『サイボマ』徹底攻略第２弾!!　前号に引き続き、ミッション攻略法を詳細解説!!　今回は、中盤ミッション６～10までの５つのミッションを攻略するぞ。どのミッションも独特のトラップが用意されており、一筋縄では行かないものばかり。ここでは、これらを突破するためのポイントやコツをわかりやすく紹介していくので、要チェックだ！

◀▲マップが迷路のように複雑なステージや、高速でスクロールするミッションなど、中盤は特徴的なミッションが多い。まずは、クリア方法をチェックしよう。

Check 基本的なテクニックをマスターしよう！

基本テクニックとしてまず覚えたいのは、マテリアルリキッドの使い方。ナパームは生物兵器、パラライズは機械系の敵、グラビティは動きがすばやい敵に対して有効なので、うまく使い分けよう。次にロックオンの応用法。実は、ロックオンしていない状態でも正面にボムを射出することが可能。これによって、遠く離れた場所にいる敵も攻撃できる。また、ボムは一部の敵弾を消滅させることが可能なので、盾代わりにも使えて便利だぞ。

◀▲アイテムの回収も重要。マップをすみずみまで調べて、多くのマテリアルリキッドとEーチップを集めよう。

MISSION ミッション 6　砲台＆トラップを突破して、出口へ向かえ！

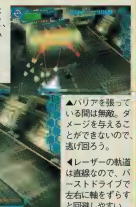
このミッションは、３つのマップで構成されている。１、２番目のマップは、通路が迷路のように入り組んでいて、どちらもマップ右端に出口がある。３番目のマップは、いくつもの階層で構成され、最上部に出口があるぞ。ただし、通路には数多くの砲台やトラップが設置されているので、くれぐれも慎重に進むこと。中でも、通路を塞いでいるバリアは要注意！　このバリアを突破するには、床にある発生装置を攻撃して、バリアを解除すればOK。ただし、バリアは一定時間で元に戻るので、素早く奥へ進もう。

◀大型砲台はザコを無限に出現させるので、真っ先に倒してしまおう。

▼この発生装置を攻撃すればバリアが解除されるのだ。

▲通路が狭いので、先に敵を倒した方が安全に進めるぞ。

多彩なレーザー攻撃に注意！

このミッションのボスは、レーザーを発射したまま360度回転したり、４本同時に発射するなど、攻撃パターンが実に多彩。威力も非常に高く、いかにレーザーを回避するかが勝利のカギとなる。そのためには、まずレーザーが発射されるタイミングを見極めることが大切。レーザーは、発射される直前に、必ず発射口が紫色に光る。その瞬間を見極めれば、ジャンプかバーストドライブでかわすことができるぞ。うまくレーザーを回避できたら、スタックで一気に大ダメージを与えておこう。

▲バリアを張っている間は無敵。ダメージを与えることができないので、逃げ回ろう。

◀レーザーの軌道は直線なので、バーストドライブで左右に軸をずらすと回避しやすい。

MISSION ミッション 7　６つのターゲットをすべて破壊せよ！

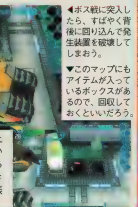
ターゲットとなる６つのエアプラントを破壊すると、次のマップへ進むことができる。ターゲットはマップの左端と右端に３つずつ設置されているので、すばやく破壊していこう。その際は、建物の上を飛び移りながら進むのが１番安全。敵の攻撃が届かないので、ノーダメージで破壊できるのだ。また、次のマップに進むとすぐにボス戦へ突入するので、体力を温存する意味でもザコはすべて無視してしまおう。なお、このミッションは、建造物にアイテムが隠されているので注意してほしい。

▲バーストドライブを使って建物の上を飛び移ろう。

▲マップ上端の扉から次のマップへ進むことができるぞ。

▶この建造物を破壊するとアイテムが出現する。すべて回収しておこう。

背後に回り込めば楽勝だ！

ボスは巨大な腕を振り回したり、近づくと爆発するボムをいくつもセットして攻撃してくる。しかも、弱点となる頭部はバリアに守られているので、まずはバリアを消滅させるために、キャタピラの上にある発生装置を破壊しよう。キャタピラの上に乗ってボムをセットし、爆発に巻き込まれないように離れた場所で起爆。発生装置を破壊したあとも、この方法を繰り返せば楽に倒すことができるぞ。しかし、キャタピラの上に乗ると、腕を振り回して攻撃してくることがあるので要注意だ。

◀ボス戦に突入したら、すばやく背後に回り込んで発生装置を破壊してしまおう。

▼このマップにもアイテムが入っているボックスがあるので、回収しておくといいだろう。

ミッション MISSION 8 潜水艦に要注意！最小限のダメージで倒せ

高速で移動するリフトに乗りながら、敵と戦うミッション。次々に現れるザコをすべて倒すと、ボス戦に突入する。ここでは、耐久力が高く、ロックオン不可能な潜水艦が非常にやっかい。しかも、潜水艦を倒すまでは飛行型の砲台が無限に出現するので、速攻で倒してしまうこと。その際は、リフトの上でボムを起爆させて、間接的にダメージを与える方法がもっとも効果的だ。また、途中には中継地点として、リフトから降りる場所がある。ここにはたくさんのコンテナが設置されているので、すべて破壊してアイテムを回収しておこう。

▲マテリアルリキッドは使わず、ボス戦に温存しておこう。

▲▶中継地点ではコンテナの周りにザコが出現するので、油断は禁物だ!!

ボスは3体の飛行型ハードシェル！

ボス戦もリフトの上に乗ったまま戦うことになる。ボスは、基本的にこちらの射程範囲外から攻撃してくるが、たまに接近してくる場合があるので、そのときが攻撃のチャンス！　1度ダメージを与えると再び射程範囲外へ逃げてしまうので、スタックで一気にダメージを与えておこう。そのためにも、ボムの設置数をレベルアップさせておくことが重要だ。また、ミサイルやレーザーはバーストドライブで回避可能。誘導弾はボムで相殺することができる。覚えてくと有利に戦えるぞ。

▲誘導弾は、逃げ回りながらボムで攻撃しよう。グラビティで防ぐのも１つの手だ。

◀長期戦は不利。ボスが接近してきたらロックオン＆スタックで一気に倒してしまおう。

ミッション MISSION 9 バリアを解除して目的地へ突き進め！

いくつもある部屋の中からアンリを探し出すのが目的。ミッション6にも登場したバリアが通路を塞いでいるので、うまく解除しながら赤い矢印が示す方向へ進んでいこう。ちなみに、赤いバリアは解除不可能。青いバリアは付近にある発生装置を攻撃することで、一定時間だけ解除することが可能だ。

◀▲敵とバリアの防御網を突破せよ！

小部屋に入ってアイテムを回収しよう！

マップ上にある小部屋の中には、アイテムが置かれている部屋がいくつか存在する。とくに２つ目のマップは敵の攻撃が激しいので、回復アイテムは必ず回収しておきたいところ。また、次のミッションに備えて、できるだけ多くのマテリアルリキッドを集めておくことをオススメするぞ。

◀面倒でも、通りかかった部屋はすべて中に入ってアイテムをチェックすることが重要だ。

アンリが閉じ込められた部屋を探せ！

アンリは、２つ目のマップにある部屋のいずれかに閉じこめられ、その場所は赤い矢印で方向が表示される。アンリがいる部屋はマップのほぼ中央にあるので、バリアを解除しながら進んでいこう。まず、マップ左端から外周を回るように進み、右端に着いたらマップ中央へと向かえば目的の場所へたどり着けるぞ。

◀▼この部屋にアンリが閉じこめられている。部屋の中に入ればミッションクリアだ。

ミッション MISSION 10 次々に襲いかかる生物兵器を殲滅せよ!!

このミッションのターゲットは、両腕に巨大な鎌を持つカマキリのような姿の生物兵器。マップはいくつものブロックに分かれており、各ブロックごとに一定数の敵が出現する。敵をすべて倒すと扉のロックが解除され、次のマップへ進めるようになるぞ。また、敵の出現数が画面右上に表示されるので、規定数の敵を倒したかを確認しながら進むように心がけよう。とくに、培養器の中に入っている敵は見落しがちなので、注意。この敵は、培養器を破壊して外に出さないと倒すことはできないぞ。

▲この障害物には、アイテムが隠されていることも。必ず破壊しよう。

[illegible]

ナパームの使い方が攻略のカギだ！

生物兵器は炎に弱いので、ナパームを積極的に使っていこう。ナパームは攻撃すると同時に動きを封じることもできるので、そのスキにボムで攻撃すれば簡単に倒せるぞ。また、障害物を破壊して発生する炎でも、同様の効果が得られる。この方法を使えば、マテリアルリキッドを節約することができるぞ。

▶敵をうまく誘導して、１つのナパームで２体を同時に攻撃！　敵の数が多いので、節約するように心がけること。

◀先に腕を破壊しておくと楽に戦える。あとは、溶解液を浴びないように常に動き回りながら攻撃するといいぞ。

唯一の弱点である胸部を狙い撃て！

このミッションのボスは、クモの姿をした超巨大な生物兵器。胸部の赤い部分が弱点で、もちろんナパームが効果抜群！　すばやく懐にとび込んで、ナパームをセットしよう。ただし、ダメージを与えると必ず数匹の小グモを生み出して攻撃してくる。小グモは非常に動きが早いので、グラビティで一掃してしまうのが得策だ。

◀ボスは直接攻撃してくることがないので、このポジションがもっとも安全。衝撃波は、ジャンプで回避しよう。

▶小グモが出現したら一旦距離をとって、グラビティをセット。それと同時にボムを起爆させれば、小グモを一掃できる。

デ・ジ・キャラットメールソフト
でじこのこべや
キミの専用メッセンジャー誕生。
これがでじこの住む部屋です。
でじこがテレビを見てたり…
ベッドでおやすみしちゃったりしてます。
新発売!!
ウインドウズ95/98 NT Workstation 4.0 対応
ゲーム関連商品専門店ゲーマーズのマスコットキャラクター「デ・ジ・キャラット」通称「でじこ」テレビCMや雑誌などで大活躍中です!
おトクだにょ!
3大特典付
■特製マウスパッド
■特製レターセット
■切手型シール
CD-ROM2枚組 通販価格6100円
本体価格5800円
※画面は開発中のものです ©BROCCOLI ILLUST/コゲどんぼ
ブロッコリーのホームページで体験版を手に入れよう!!
●下記アドレスにて体験版配布中!●
http://www.broccoli.co.jp/
でじこがあなたのメールを運びます
メールソフトとは、パソコンで電子メールを送信したり受信したりするためのソフトのこと。本製品は、メールを送受信するたびにでじこことデ・ジ・キャラットがいろんなしぐさをしたり、ときにはでじこからのメールが届いたりと、ファン必見のお楽しみ要素がいっぱいです。
ミニゲームで遊ぼう!
実はこの商品には同じ内容のCD-ROMが2枚入っています。1枚はあなたのお友達にプレゼントしてください。相手のメーラーもでじこのこべやの場合、メーラー上でトレーディングカードを集められたり、ジャンケンゲームで遊んだり出来ます。
推奨環境 メモリ:32MB以上 ハードディスク:30MB以上(フルインストール時60MB) CPU:ペンティアム133Mhz以上 グラフィック:640×480以上・65535色以上 サウンド:PCM対応サウンドボード マウス・CD-ROM必須 インターネットメールが使える環境
※変更の可能性がございます
この広告ページの商品は通販ができます。通販カタログのみ御希望の方はカタログ希望と明記して、90円切手と宛名シールを同封の上、下記の通販係まで
ゲーム関連商品専門店
GAMERS
松戸店 OPEN/11:00~21:00 TEL/047-394-8247
千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸ビル B1F
横浜店 OPEN/10:30~20:00 TEL/045-317-4321
神奈川県横浜市西区南幸2-16-20三和横浜ビル2F
長野店 OPEN/11:00~20:00 TEL/026-266-7626
長野県長野市南千歳1-3-6 K'S SQUARE 2F(タワーレコード下)
京都店 OPEN/10:00~23:30 TEL/075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F
なんば店 OPEN/10:30~19:30 TEL/06-6630-0404
大阪府大阪市浪速区日本橋3-8-16
博多店 OPEN/11:00~20:00 (土・日・祝 10:00~20:00) TEL/092-434-6868
福岡市博多区博多駅中央街2-1福岡交通センタービル7F ナムコワンダーパーク博多内
ブロッコリーホームページ●http://www.broccoli.co.jp/
アクエリアンエイジホームページ●http://www.aquarian-age.org/

ときめきのフォトグラフ

~Remember・・the heart beat fast back then~

独占イラスト特集の最終回。楓子&メイの対照的な2人が登場だ。サンプル入手でゲーム情報も濃厚だぞ。

ときめきメモリアル2

●コナミ●SLG●11月25日発売●¥6,800(CD5枚組)、限定版¥9,800●MC(3~15ブロック)、PS(15ブロック)

陽ノ下光 / 麻生華澄 / 水無月琴子 / 寿美幸 / 一文字茜 / 白雪美帆 / 赤井ほむら / 八重花桜梨 / 佐倉楓子 / 伊集院メイ

やったあ~、回れ回れ~!

発売が近づいて、ますます盛り上がる『ときめき2』だけど、来年版のカレンダーの発売が決定したぞ。『ときめきメモリアル2 2000カレンダー』は30cm×30cmのイラストが8枚ついて¥1,500。12月2日に全国の書店、ゲームショップなどで発売だ。これでいつでも彼女たちと一緒にいられるよね。同時に前作のカレンダーも発売されるぞ。さらに『ときめき2』のコレクションカードの発売も決定。前号のCD情報も含め、これからはいろいろなグッズ情報も見逃せないね。

◀▲女の子の魅力的なイラスト満載。(商品の仕様、デザインは、写真のものから変更になる場合があります)

こなみるく限定商品も続々登場!

全国のこなみるく(コナミグッズ直売店)でもグッズは続々登場中。今ゲットできるのは、ポスター(2種類、各¥1,500)、クリアファイルセット(5枚組、¥1,500)、テレカ(2種類、各¥1,500)など。詳しい問い合わせはコナミホットライン(03-3586-1573)まで。

「ときめき2」キャラと100問100答も営業中

女の子への疑問、質問を直接本人に聞けちゃうコーナー、それが100問100答。プロフィールやゲーム情報だけじゃわからない、秘密の話だって聞けるかもしれないから、質問する価値は十分! 次回の質問のしめ切りは11月26日(消印有効)だ。なお、応募する際は、誰に対しての質問なのかを必ず書くこと。また、1枚のハガキに書く質問は少なめにね。

 文中イラスト/しおやてるこ

あ〜ん、まだ心の準備が〜

うわ〜、すっごい服ばっかり〜。
思わず入っちゃったけど…
みんな高そうだな〜。
…………
私もこんな服着たら、少しは大人っぽく見えるのかな？
こんな服着て誰かとデートしたりするのかな？
昨日学校であったあの人とか…
…………
やだ、私ったらなに考えてるんだろ！
…でも…私だっていつかは…
…………
えっ！
「なにかお探しですか？」って…
いっ、いえ、あの…その……
やっ、やっぱりいいですー!!

思わず言いたくなるその言葉、禁句です

胸の前にそえた手、いわゆる「ぶりっ子ポーズ」（死語）が物語るように、かわいらしい雰囲気が楓子の魅力。なのに当の本人は「かわいいね」なんて言われるのが大嫌いというから、女心は難しいよね。野球部のマネージャーで、ドジが多いけど、つねに一生懸命な姿は好感度高し。趣味の手芸もマネージャーのスキルとして活用できているのでは？　恋愛には奥手な女の子なので、キミのリードが不可欠かも。

●TEL：○×□−××○△
●誕生日：11月14日
●星座：蠍座
●血液型：O型
●身長：154cm　●体重：46Kg
●3サイズ：B83／W64／H84
●趣味：ポストカード収集
　手芸全般
●好きな物：野球、爬虫類
●嫌いな物：体重計、毛虫
●特技：裁縫
●所属部：野球部

佐倉　楓子
さくら　かえでこ

★一文字茜さんと100問100答　●Q.「無職」のお兄さんってどんな人ですか。かっこいいですか？　いくつくらいですか？　普段何をしてますか？（東京都・高樹美枝）

A.「無職」って強調するなんて失礼だな。えへへ、お兄ちゃんはね、かっこいい……と思うよ。年はボクが今、高一だから……ハタチ……だったかな？　あとはね〜……えへへ、ないしょないしょ。

こんなスミまで見逃せない！『2』のポイント・番外編

ゲームに直接関係がない、お遊び的要素やお役立ち小ネタにまでこだわってるのが「ときめき」のいいところ。もちろん『ときめき２』にもそのこだわりは生かされているのだ。そこで、新たに用意されたものからその一部をチェック！

主人公の部屋のヒミツ

部屋の模様替えもあり!?

主人公の能力、季節などにより、部屋の小物が増えたり変わったりすることもある。

日曜夜はテレビをどうぞ

テレビにカーソルを合わせてクリックすると、放映されている番組が見られる。アニメや野球中継などがメインで、特にアツいロボットアニメ予告は必見！

女の子の電話番号は覚えなきゃね

電話にカーソルを合わせて……という、女の子への直ＴＥＬも前作と同じなのだ

セレクトボタンでウインドウ消去

▶フルサイズのグラフィックをすみずみまで見られるうれしい機能。

オプションでいろいろ変更

◀カーソル変更のほか、振動のオン／オフ、ＥＶＳ設定もできるぞ。

女の子の呼び方を変える！

▶下校時に女の子の呼び方を変えられるのだ。気に入られないと怒られるので要注意。

茜の場合

▲……「茜ちん」はアレだと思うけど、「茜さん」で横兵銀蠅を思い出したあなたは30代。

ほむらの場合

▲生徒会長のほむらだもの、やはり「会長」って呼ぶっきゃないね！

まだまだ見逃せない注目ポイント

- ●クリア後のアルバムは複数保存、名称入力OK
- ●情報誌はバックナンバーを確認できる
- ●L2でメッセージの高速スキップができる
- ●キャラのウエストアップの特殊パターンが多い

ふん、いつもの最高級フランス料理なのだ

★赤井ほむらさんと100問100答　●Q．好きなゲームジャンルは何ですか。カンスト（Vol.123参照）って何ですか？（広島県・山田カリエス）

A. やっぱシューティングだな。カンストってのはカウンターストップ。やっぱそこまでやらなきゃ。あと格闘も好きだけどな。店に入ったらまず新作チェック！　当然だろ？

優雅な休日なのだ!!

やわらかな午後の日差し。
最上級のロイヤルミルクティー。
華麗なるキーボードさばき。
くっくっく…
やはりゲームは戦略シミュレーションに限るのだ。
庶民もたまにはよいものを作るのだ。
これに、我が伊集院家私設軍隊のデータがあれば
言うことはないのだがな…
庶民にそこまで期待するのは無理というものか。
しかたあるまい、それは自分で作るとするのだ。
ともあれ、明日からはメイも高校生になるのだ。
お兄様と同じ学校でないのが少々心残りではあるが…
まあよい…。
あのひびきのとかいう学校もメイがいってやれば、
多少なりともハクがつくというものなのだ。
下賤な庶民との生活を思うと、今から気が滅入ってくるが…
もうしばらくは、優雅な休日を楽しむとするのだ。

強大な伊集院家に愛の力で立ち向かえ!!

常識を超えた財力と思考力で、前作のきらめき高校で騒動を巻き起こした伊集院レイ。『ときめき2』ではその妹がひびきの高校に出現！　なにしろ世間知らずで尊大な言動の持ち主。そこにハイテク知識が加わるのだから、まさに人間暴走兵器。そこがおもしろいところでもあるけど、振りまわされる身にもなれって感じ。小さい頃はフツーの女の子だったみたいだけど…。

●TEL：○△×－○×△○
●誕生日：10月28日　●星座：蠍座
●血液型：AB型
●身長：149cm　●体重：38Kg
●3サイズ：B72／W55／H73
●趣味：ブランド品集め
　　庶民を見下すこと
●好きな物：素晴らしい自分
　　マンゴスチン
●嫌いな物：人ごみ、我慢、ネギ
●特技：わがままを通す
●所属部：電脳部

伊集院　メイ

いじゅういん　めい

★麻生華澄さんと100問100答　●Q．早起きが苦手らしいですが、何かすごい失敗談などありますか？（福島県・多田伸一）

A. えっ！……すごいって、いくらなんでも、そんな遅刻とかはしないのよ、これでも。でも、朝起きてからしばらくボーっとしてることが多くって、頭とかよくぶつけてるみたい。気がつくとコブができてることがあるのよね。

プレイの流れが見えてきたぞ！
ゲーム画面つめ込みレポート

編集部にサンプルロムが到着！　ということで、完全ではないものの、全体像がつかめるようになった。そこで、ゲームの内容を幼年期、高校生活の2つに分け、ピンポイントで紹介するぞ。

幼年期

4日間の行動が過去を決める

主人公が行動できるのは3月27日～30日までの4日間。この間に光やほかの女の子と思い出を作るのだ。行動中は自動的に時間が経過し、夜になると華澄が迎えに来て行動終了となるぞ。夜になる前に自宅へ帰ることもできる。

◀住民は時間で行動が決まっている。

▶ターミネーターばりの華澄の追跡。

パラメータへの影響もあるぞ

○ボタンを押すとその場を調べたり話しかけたりでき、場合によってはイベントやセリフ3択が発生する。相手の答えは変化しないことが多く、一見すると何も起こらないように感じる。しかし、じつをいうと主人公の能力値に影響しているのだ。初期値を大きく変化させることはないけど、ちょっと得した気分。

光と一緒に過ごす？

毎日の始めには光が主人公を遊びに誘ってくる。これをOKすれば光と仲良くなれるチャンスだけど、それだとほかの女の子と近づく機会が減るかも……。

▲ここでの思い出が本編に反映されることがあるってわけ。

▶高校で出会う女の子の一部と幼年期に会えるぞ。

高校生活

基本は前作と同じ

能力値を上昇させる平日コマンドと、デート関連の行動ができる休日コマンドで能力を上げて、女の子との仲を深めていく。この基本とコマンド類は前作と一緒。前作経験者は安心だよね。

日曜夜 → 平日コマンド選択

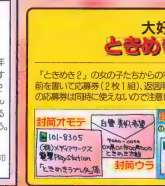
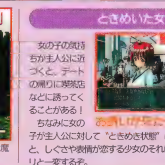
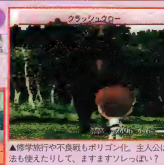
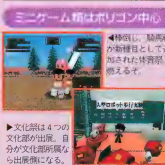
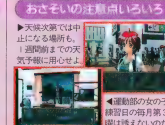
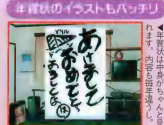
月～土曜 → 平日コマンド実行

日曜、祭日 → 休日コマンド選択

日曜、祭日 → 休日コマンド実行

日曜夜に戻る

というわけで　違うトコロを紹介しましょう

まだ、ほんの一部しか紹介できないのが残念だけど、『ときめき2』で前作よりもググーッとパワーアップした要素を、まとめてお見せしよう。

◀仲のいい女の子が主人公の長所を見習おうとする場面。

年賀状のイラストもバッチリ

◀年賀状は中身がちゃんと見れます。内容も毎年違うし。

おさそいの注意点いろいろ

▶天候次第では中止になる場所も。1週間前までの天気予報に用心せよ。

◀運動部の女の子は練習日の毎月第3日曜は誘えないのだ。

イベントCGもフルサイズ

▶条件があえばイベントシーンが発生。これも楽しみ！

ミニゲーム類はポリゴン中心

◀棒倒し、騎馬戦が新種目として追加された体育祭。燃えるぞ。

▶文化祭は4つの文化部が出展。自分が文化部所属なら出展側になる。

▲修学旅行や不良戦もポリゴン化。主人公は魔法も使えたりして、ますますソレっぽい？

ときめいた女の子が「寄り道しよ♥」

女の子の気持ちが主人公に近づくと、デートの帰りに喫茶店などに誘ってくることがある！

ちなみに女の子が主人公に対して"ときめき状態"になると、しぐさや表情が恋する少女のそれにガラリと一変するぞ。

教育実習生に華澄さん登場

いつ登場するかが謎だった華澄は、2年目の9月25日に教育実習生として登場することが判明。教育実習期間はたったの2週間だけど、実習が終わった後でもちゃんとデートできるので安心しよう。

◀伝説の内容も知っているのだ

陽ノ下光　麻生華澄　水無月琴子　寿美幸　一文字茜　白雪美帆　赤井ほむら　八重花桜梨　佐倉楓子　伊集院メイ

ときめきメモリアル2

恋愛シミュレーションゲームときめきメモリアル2 オープニングテーマ&イメージソング

勇気の神様/もっと! モット! ときめき'99

Song by Junko Noda

11.26 IN STORE

心に残したい曲があります…

ときめきメモリアル2 オリジナル・ゲーム・サントラ vol.1 & vol.2

12.3 IN STORE

ときめきメモリアル2 オリジナル・ゲーム・サントラ vol.1

ときめきメモリアル2 オリジナル・ゲーム・サントラ vol.2

ときめきメモリアル2 ボーカルトラックス

ときめきメモリアル2 MUSIC CD 発売フェア開催!

■フェア対象商品

① 99.11.26 勇気の神様/もっと!モット!ときめき'99		KMDA2	¥1,020 (tax in.)
② 99.12.03 ときめきメモリアル2	オリジナル・ゲーム・サントラ vol.1	KMCA34〜35	¥3,364 (tax in.)
③ 99.12.03 ときめきメモリアル2	オリジナル・ゲーム・サントラ vol.2	KMCA36〜37	¥3,364 (tax in.)
④ 99.12.23 ときめきメモリアル2	ボーカルトラックス	KMCA39	¥3,059 (tax in.)

〈北海道地区〉
旭川 MS国原 2条店
旭川 玉光堂 旭川店
釧路 玉光堂 釧路サティ店
釧路 玉光堂 ISM店
帯広 玉光堂 帯広店
札幌 アニメイト 札幌店
札幌 玉光堂 四丁目店
札幌 ヨドバシカメラ 札幌店
札幌 玉光堂 PASEO店
札幌 玉光堂 琴似店
札幌 玉光堂 麻生店
小樽 玉光堂 小樽駅前店
函館 玉光堂 松風店
〈東北地区〉
青森 成田本店
弘前 アニメディアブランコ こなみるく店
弘前 ミュージックライブラリー
盛岡 村定楽器店
秋田 園門
秋田 アニメイト 秋田店
秋田 柏谷楽器 イトーヨーカドー店
山形 アニメっこ
仙台 ヨドバシカメラ 仙台店
仙台 アニメイト 仙台店
仙台 喜久屋書店 仙台店
福島 喜久屋書店 福島店
福島 三野屋 福島店
郡山 三野屋 郡山店
郡山 アニメイト 郡山店
いわき アニメイト いわき店
会津若松 サトウプレゼンス
〈関東・甲信越地区〉
日立 新星堂 日立店
水戸 石丸電気 水戸ビッグワン
水戸 石丸電気 水戸店
土浦 新星堂 土浦WING店
つくば 石丸電気 つくばソフト館
牛久 石丸電気 牛久店
結城 ナガタヤ
古河 東洋堂
足利 コグレオーディオ
宇都宮 アニメイト 宇都宮店
宇都宮 音楽堂本店
大泉 ナカジマレコード 大泉店
高崎 アニメイト 高崎店
成田 石丸電気 成田ビッグワン
市原 ラオックス 市原店
柏 石丸電気 柏ビッグワン
柏 アニメイト 柏店
柏 ギンセイ スカイプラザ店
柏 新星堂カルチェ5 柏店
八千代 イトウミュージックシティー 八千代店
船橋 イトウミュージックシティー ヨーカドー店
船橋 イトウミュージックシティー ららぽーと店
千葉 ラオックス 千葉店
千葉 アニメイト 千葉店
千葉 山野楽器 千葉店
稲毛 ラオックス 稲毛ソフト館
津田沼 アニメイト 津田沼店
幕張 AVランド 幕張店
大宮 アニメイト 大宮店
大宮 THE NACK5 TOWN
浦和 ラオックス 浦和店
熊谷 加藤電器商会
深谷 新星堂 深谷店
久喜 石丸電気 久喜ビッグワン
草加 アニメディック ハヤシ
春日部 新星堂 ロビンソン春日部店
川越 アニメイト 川越店
所沢 バンダレコード 所沢店
所沢 上新電機 ディスクピア所沢店
所沢 ユービック
甲府 アニメイト 甲府店
長野 アニメイト 長野店
長野 ナガノエコー
上田 琴光堂楽器店
松本 ライオン堂 高宮本店
新潟 アニメイト 新潟店
新潟 石丸電気 新潟店
長岡 新星堂 長岡店
三条 マックムジークフェライン
川崎 新星堂 川崎店
川崎 ヨドバシカメラ 京急川崎駅前店
川崎 新星堂 溝ノ口店
横浜 ヤマギワ 横浜店
横浜 アニメイト 横浜店
横浜 AVS音楽館
横浜 新星堂 横浜ジョイナス店
横浜 ヨドバシカメラ 京急上大岡店
横浜 ハマヤレコード 戸塚東口店
横浜 ハマヤレコード 泉店
横浜 ハマヤレコード 港南台店
横浜 エラート バザアル店
横浜 エラート ダイエー金沢八景店
横浜 アニメイン 東洋エコー
大船 ハマヤレコード 大船店
横須賀 ヤジマレコード 三笠店
茅ヶ崎 ハマヤレコード 茅ヶ崎店
平塚 ハマヤレコード 平塚店
小田原 新星堂 小田原店
厚木 タハラ 本店
海老名 新星堂 海老名店
秦野 すみや 秦野店
静岡 すみや 本店 ソフト館
静岡 アニメイト 静岡店
沼津 すみや 沼津バイパス店
清水 すみや 清水春日店
〈東京地区〉
新宿 アニメック
新宿 新星堂カルチェ5 新宿店
新宿 ヨドバシカメラ 新宿西口店
新宿 こなみるく 新宿店
渋谷 アニメイト 渋谷店
秋葉原 石丸電気 本店
秋葉原 石丸電気 3号店2F
秋葉原 石丸電気 ソフトワン
秋葉原 ヤマギワ ソフト館
秋葉原 ヤマギワ B館
秋葉原 ヤマギワ C館
秋葉原 アニメイト 秋葉原店
秋葉原 ロケット ソフトセンター
秋葉原 メッセサンオー
秋葉原 リバティ秋葉原 4号館
秋葉原 リバティ秋葉原 5号館
秋葉原 リバティ秋葉原 6号館
秋葉原 メディアランド
北千住 アニメイト 北千住店
北千住 新星堂 北千住ルミネ店
高田馬場 ムトウ楽器店 本店
池袋 アニメイト 池袋店
池袋 山野楽器 池袋パルコ店
飯田橋 新星堂 飯田橋店
小岩 音曲堂
錦糸町 アニメイト 錦糸町店
新橋 アニメイト 新橋店
蒲田 コタニ 蒲田店
八王子 アニメイト 八王子店
立川 新星堂CDショップ アポロ
吉祥寺 アニメイト 吉祥寺店
吉祥寺 新星堂 HYPER POP吉祥寺店
調布 山野楽器 調布パルコ店
府中 新星堂 京王府中店
町田 アニメイト 町田店
町田 タハラ 町田ジョルナ店
町田 鈴木楽器店 町田中央店
町田 ヨドバシカメラ 町田駅前店
〈東海・中部・北陸地区〉
磐田 イケヤ文楽館 磐田東店
浜松 イケヤ文楽館 高林店
浜松 イケヤ文楽館 高台店
浜松 イケヤ文楽館 可美店
浜松 上新電機 ディスクピア浜松店
浜松 アニメイト 浜松店
豊橋 名豊ミュージックショップ 豊橋店
豊橋 ヤマト楽器店 精文館店
豊橋 ヤマト楽器店 駅ビル店
豊橋 大喜堂
岡崎 ディスクステーション岡崎店
安城 おんがく舎
安城 M・Sフジ
大府 サニーレコード 大府店
西尾 長谷川レコード店
一宮 中川商店
春日井 サンエツ コスモ店
名古屋 アニメイト 名古屋店
名古屋 おんがく舎 一社店
名古屋 ヤワギワソフト メルサ店
名古屋 ヤマギワソフト ナディアパーク店
名古屋 ヤンレイ 名古屋店
名古屋 生活創庫 名古屋駅前店
名古屋 瀬尾商会
名古屋 ペーパームーン 杁中店
名古屋 ペーパームーン 野並店
名古屋 ディスクステーション 大須店
名古屋 GROOVE! 金山本店
名古屋 高畑レコード店
名古屋 ピュア中切
小牧 ディスクステーション 小牧店
岐阜 ペーパームーン 岐阜店
各務原 ペーパームーンKID'S店
四日市 ベルシック白揚
富山 フクロヤ 上飯野店
富山 フクロヤ 二口店
高岡 フクロヤ 戸出店
高岡 フクロヤ 野村店
金沢 山蓄 GI店
金沢 アニメイト 金沢竪町店
金沢 サンミュージック 工大前店
金沢 宝島王国 工大前店
福井 宝島王国 にのみや店
〈近畿地方〉
日本橋 上新電機 ディスクピア日本橋店
日本橋 ニノミヤ 日本橋本店
日本橋 ディスクプラザ アニメ館
日本橋 ヤマギワソフト 大阪店
日本橋 ゲーマーズ 日本橋店
難波 ニノミヤ AVION店
難波 上新電機 ディスクピア南街店
堺東 アニメイト 堺東店
阿倍野 アニメイト アベノベルタ店
梅田 上新電機 ディスクピア梅田店
梅田 上新電機 ディスクピア阪急三番街店
京橋 アニメイト 京橋店
高槻 アニメイト 高槻店
川西 アニメイト 川西店
布施 アニメイト 布施店
京都 上新電機 ディスクピア京都一番館店
京都 ビーバーレコード 京極店
京都 ゲーマーズ 京都店
京都 喜久屋書店 漫画館 京都店
京都 アニメイト 京都店
京都 内藤時計楽器店 西友店
福知山 キタムラAVIX 福知山店
瀬田 上新電機 ディスクピア瀬田店
奈良 上新電機 ディスクピア奈良一番館店
奈良 アニメイト 奈良店
奈良 上新電機 ディスクピア学園前店
藤井寺 上新電機 ディスクピア藤井寺店
和歌山 もも太郎
神戸 星電社 三宮本店
三宮 上新電機 ディスクピア三宮店
三宮 アニメイト 三宮店
姫路 アニメイト 姫路店
〈四国・中国地方〉
松山 アニメイト 松山店
徳島 AVスポットフジ 沖浜店
徳島 アニメディア こなみるく徳島店
岡山 大森楽器 岡山会館店
岡山 アニメイト 岡山店
倉敷 デオデオ 倉敷店
倉敷 喜久屋書店 漫画館 倉敷店
広島 アニメージュスタジオ
広島 コミコミスタジオ
広島 デオデオ 本店6F
広島 デオデオ Disc City紙屋町店
福山 デオデオ COM City福山店
〈九州地方〉
福岡 ベスト電器 LIMB
福岡 アニマップ 本店
福岡 アニメイト 福岡天神店
大牟田 デオデオ サンパレス店
小倉 松田楽器店
小倉 アニメイト 小倉店
佐賀 久米楽器店
長崎 アトム アーケード店
佐世保 平和堂 ジャスコ店
熊本 帝都無線 熊本店
大分 V-STAGE
日田 アサヒレコード
鹿児島 十字屋 クロス店
鹿児島 学習館 ダイエー店

KONAMI

発売元:株式会社コナミミュージックエンタテインメント 販売元:キングレコード株式会社 http://www.konami.co.jp/kme http://www.kingrecords.co.jp

Distributed by KING RECORDS

発売直前大特集!!
世界観、ゲームシステムから
独占先行攻略まで
期待の
新作RPG
徹底
解剖!!
世界を救う光となるか
世界を滅ぼす闇となるか
今、運命の旅が始まる
GROWLANSER
グローランサー
The time may put us apart,I know that I will find you with faith,
I don't believe in destiny but I knew you were the one when our eyes met...,
Defied your Fate.
アトラスと『ラングリッサー』シリーズを手がけたキャリアソフトの強力タッグが放つ、超大作RPG『グローランサー』。発売まで秒読み段階に入った今回は、本作の魅力を総ざらいするとともに、物語序盤を独占先行攻略していこう!
相反する2つの予言を受けた少年
主人公
sex/male
age/17
捨て子であったが、ローランディア王国の宮廷魔術師サンドラに拾われた少年。世界の命運を左右する予言を受けたため、外界との接触を避けて育てられてきた。
●11月25日 ●RPG ●アトラス ●¥6,800 ●MC(2ブロック)
©ATLUS/キャリアソフト 1999

World

世界

神秘と幻想に満ちたグローランサーの世界

冒険の舞台となるのは、大気中にグローシュと呼ばれる魔力が漂う不思議な世界。そこには多くの人々が住み、大陸には大きく3つの国家が存在する。大陸の統一をめぐって3国間で戦争が繰り返された時期もあったが、最近はその争いも息をひそめ、平和な時代が続いている。なお、かつてこの世界は翼を持つ民フェザリアンが支配していた。彼らは今は外界と接触を断ち、天空に浮かぶフェザーランドで静かに暮らしているという。

▲砂漠、湖、謎の遺跡……。主人公の旅は、やがて大陸全土へ及ぶ。

ワールドマップ

ローランディア
バーンシュタイン
ランザック

大陸一の大国 ～ローランディア～

大陸の西側を中心に、広大な国土を持つ大国。平和を愛する気風を備えている。

1 **ローザリア**
王城と城下町からなる国内最大の街。主人公やルイセはこの街に住んでいる。

2 **西の岬**
主人公が夢で見た不思議な場所。また、有翼人種フェザリアンが住む天空の国は、この付近にあると言われている。

3 **テリス村**
王都に続く街道沿いにある村。

4 **ブローニュ村**
王国の東と西をつなぐ街道のほぼ中央に位置する村。アリオストの出身地。

5 **魔法学院**
大陸の英知が結集する学院にして、魔法に関する一大研究所。ローランディア王国とバーンシュタイン王国の共同出資で設立され、基本的には中立の立場を保っている。

6 **メディス村**
街道を外れた先にある、ひなびた小さな村。ミーシャの出身地らしいが……？

7 **ラシェル**
ケガ人や病人の療養を目的とする保養施設。

8 **グランシル**
別名、闘技場の街。世界中の強者が集まるコロシアムでは、大規模な闘技大会が開催されることも多い。ゼノスとカレン兄妹の出身地。

9 **オリビエ湖**
大陸の北の辺境に存在する湖。

最強の軍事国家 ～バーンシュタイン～

魔法と剣術に秀でた軍事国家。大陸最強の騎士団インペリアルナイツを有している。

10 **コムスプリングス**
バーンシュタインが誇る温泉街。観光地として有名で、他国から訪れる観光客も絶えない。

11 **水晶鉱山**
グローシュの結晶である魔水晶の採掘地。近くには、鉱夫たちの集まりである鉱山街もある。

12 **バーンシュタイン**
難攻不落のバーンシュタイン王国王都。

辺境の傭兵国家 ～ランザック～

グローシュが希薄なため、魔法よりも武術が発達した国。屈強な傭兵団を抱えている。

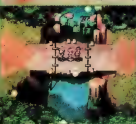
13 **ランザック**
砂漠に囲まれたランザック国の王都。各地から商人が集まる商業の都としても知られる。

グローランサーの世界をひもとく3つのキーワード

KEYWORD 1 グローシュ

グローシュとは時空の狭間からもれてくる純粋な魔力で、この世界では光球の形をしている。これは世界の源ともいうべき重要なもので、かつてグローシュが枯渇して滅亡の危機を迎えたとき、グローシュに満ちた別世界との時空をむりやりつなげて解決したほどだ。そのため、今の世界は時空が不安定で、常に崩壊の危険性を秘めている。

◀時空が不安定で歪んでいる土地ほど、大気中のグローシュの量は多くなる。

▶フィールド上をふわふわと漂っている光球こそ、魔力の源・グローシュだ。

KEYWORD 2 グローシアン

日食や月食の間に生まれた者は、生まれつき強大なグローシュ（＝魔力）を扱えることからグローシアンと呼ばれる。生まれた期間が、部分月食＜部分日食＜皆既月食＜皆既日食の順に能力が高い。

▶ルイセは皆既日食の間に生まれた、特別なグローシアンだ。

KEYWORD 3 水晶鉱山事件

20年前に水晶鉱山で発生した忌まわしき事件。その際に鉱山を警備していた傭兵団は、ほぼ壊滅してしまったという。ウォレスはその数少ない生存者で、事件によって消息を断った隊長を捜している。

▶大量の魔水晶が眠る水晶鉱山。この地でいったい何が……？

一騎当千！ 名実ともに大陸最強の騎士

インペリアル・ナイト

[illegible]

次ページからは早くもゲーム序盤を先行攻略！ 見逃すな!!

System
システム
グローランサーの見どころとなる数々のゲームシステム!!

ＲＰＧに限らず、魅力的なゲームを構成する「柱」となるのはシステムだ。その点、本作はミッションクリア型のＲＭＣ戦闘や、仲間との交流を楽しめる休暇など、遊んで楽しい独自のシステムが盛りだくさん。練りに練られたゲームシステムの数々をとくと見よ！

▶基本は親しみやすいＲＰＧスタイルながら、新機軸が満載なのだ！

ドラマ

一瞬たりとも目が離せない！ 幾多のドラマがキミを襲う!!

移動中、戦闘中を問わずにノンストップで展開する豊富なイベントと、主人公の宿命を感じさせる壮大なストーリーは本作の大きな魅力だ。主人公に架せられた２つの予言をめぐる『グローランサー』の物語……。

ＣＤ２枚組で語られる50時間以上に及ぶ主人公の冒険の数々は、キミにかつてない衝撃を与えてくれる!!

◀人々との出会いや、思わぬハプニング。道中の展開もプレイヤーを飽きさせない!!
▼戦闘中にも次々とイベントが展開。本作は戦闘まで含めて、１つの大きな物語なのだ。

男
もし……もしよかったら、俺と……結婚して欲しい。

◀▲世界を滅ぼすとも救うとも取れる両極端な予言を受けた主人公。夢で見た岬を訪れることから始まる彼の旅は、やがて彼自身の出生の秘密へとおよんでいく……。

絶え間なくストーリーが展開!!

戦闘

広大なフィールドで展開するリアルタイムバトル!!

本作独自のＲＭＣ（リアルタイム・ミッション・クリア）戦闘は、広大なマップ上でリアルタイムにキャラクターたちが戦いを繰り広げる形で展開する。戦闘は２種類あり、フィールド移動中の通常戦闘と、ストーリーの要所に登場する特殊なイベント戦闘が用意されているぞ。特にイベント戦闘は、周囲にいる人々やマップ上の仕掛けまでもが反映された状況下で展開するのが特徴だ。そのため、場合によっては人々の救助や護衛、罠の解除が必要となることも！ 逃げる敵を足止めしたり、見張りに見つからないように進んだりと、戦略的な戦闘が楽しめるのだ。

▶エリア単位で行われる独特の戦闘システムだが、戦闘中の指示はコマンド選択型をイメージすればＯＫ。ＲＰＧ好きなら、誰でもすぐに楽しめるぞ。

移動フィールドが そのまま 戦闘フィールドに!

◀敵にぶつかると、その時の移動フィールドが戦闘フィールドに早変わり！　さらにイベント戦闘のときは地形だけでなく、戦闘前のシチュエーションも完全再現。村人が戦闘に巻き込まれることもある。
▶敵の進軍を止めるために橋を落としたり、盗賊に襲われた村人を守ったり……と、イベント戦闘にはバラエティに富んだ目的＝勝利条件が発生。状況や目的に応じて、ベストの戦法をあみ出そう!!

特殊な勝利条件が戦略性をさらに高める!!

戦闘画面解説

休暇

恋愛あり、友情ありの安らぎのひととき

休暇は、本作ならではの特別なパート。文字通り休みをもらい、仲間たちと一緒にさまざまなスポットへ遊びに行くことができるというものだ。実は物語中、主人公は王国に仕官して、特殊な任務をこなしていくことになる。休暇は、その任務を遂行するたびに与えられるのだ。休暇中には会話形式で仲間と交流を深めることができて、仲良くなった仲間とは特別なイベントが楽しめるぞ。限られた休暇をフルに活かして、お気に入りのキャラクターとの愛情や友情をしっかりと育んでいこう！

選択肢を選ぶビジュアルノベルタイプ!!

◀▲仲間たちと過ごす休暇内容を描くエピソードは多彩。受け答えによって展開も変わるぞ。

代表的な休暇スポット

休暇スポットは、基本的には右の4つ。だが、条件を満たすと場所が増えていくらしい？

王都ローザリア

▲[illegible]充実しているので、遊び場所も多い？

魔法学院

▲[illegible]通っている。校舎内は意外と広いぞ。

保養地ラシェル

▲[illegible]る。観光スポットとしてもピカイチ。

温泉街コムスプリングス

▲[illegible]はハダカのお付き合いがイチバン!?

領地

さびれた土地を自分の手で繁栄させていく快感！

物語が進むと、主人公には自分の領地が与えられる。初めは何もない空き地だが、プレイヤーの努力しだいで王国一の大都市に発展させていくことができるのだ！ その方法はさまざまだが、大金を投資して施設を作ったり、世界各地に存在する優秀な人材をスカウトすることで街は大きくなっていくようだ。領主の手腕の見せどころだぞ！

◀見事なまでに寂しい風景……。一大名所への発展をめざせ!!

投資＆人材発掘で…

▲施設建築のための投資や、人材のスカウトなど、領主の仕事は結構ハード。

街をにぎやかに！

▲がんばれば、がんばっただけ報いが!! 領地名の変更もできるので、街を大きくしていく感動も増すというもの。

お楽しみ

物語本編以外の部分についても、お楽しみ要素がこんなに！ すべてを遊び尽くそうとすると、マジで一生かかるかも!?

1 闘技場

迫り来る敵を倒し最強の称号をめざせ!!

世界中の強豪が集まるグランシルの街の闘技場。戦いに勝てばレアな賞品がもらえるぞ。さらに、勝てば勝つほど上のクラスに挑戦できるようになっていく。めざすは、世界最強の座!!

2 グローランサーチップス

おかしを買っておまけカードをゲット！

ゲーム中に買えるグローランサーチップスには、なんと、うるし原氏の手による設定画カードがついてくる！ 全種類集めるために、ついついおかしを買い占めちゃう人も出てくるハズ!?

3 ティピアイコン

他にもいろいろおまけ要素が!!

本作にはAPPENDIXというおまけモードが存在し、特定の条件を満たすと次々とモードが増えていく。なかには右の写真のように、ティピのアイコンを変えられるモードもあるぞ。

遊びゴコロを満載したおまけ要素も盛りだくさん!!

Character

キャラクター

それぞれの運命に導かれ戦いに身を投じる9人の男女たち

本作のキャラクターデザインを担当したのは、ゲームやコミックでおなじみのイラストレーター・うるし原智志氏。氏によって命を吹き込まれた魅力的な登場人物も、本作の大きな魅力になっている。なかでも、ここで紹介する9名は、主人公とともにドラマチックな物語を彩るメインキャラクターたち。彼らは、各々の意志や目的によって主人公と行動をともにすることになり、さまざまな能力で主人公を手助けしてくれる。ただしゲームの進め方によっては、仲間にならなかったり、物語途中で仲間から外れてしまうキャラクターもいるようだ。

主人公のパートナー兼お目付役

ティピ

CV:[illegible]

sex/female? age/?

慈愛に満ちた薬草師の女性

カレン

CV:浅野るり

sex/female age/20

主人公の義妹である魔術師

ルイセ

CV:小[illegible]

sex/female age/14

ちょっぴり???な魔法学院生

ミーシャ

CV:[illegible]

sex/female age/[illegible]

2種類のOP【オープニング】ムービーでキャラの魅力を120%表現!!

『グローランサー』のオープニングムービーには、なんと男性キャラを集めたものと女性キャラを集めたものの2パターンが用意されている。主題歌のヴォーカルも男女それぞれのバージョンが存在するぞ！　男性編と女性編は交互に流れるのでどちらも要チェック！

男性キャラ編

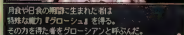
女性キャラ編

完全独占

グローランサー先行攻略

発売前からゲーム序盤の流れを完全解説!!

ここからは『グローランサー』の序盤のシナリオを、ひと足早く独占攻略していこう。プレイする前の予備知識だと思って目を通しておけばきっと役に立つはずだ。また、「ティピちゃんの基礎講座」もシステムを理解するうえで絶対に見逃せないポイント。忘れずにチェックしておいたほうがいいぞ！

アリオスト
月食や日食の瞬間に生まれた者は特殊な魔力『グローシュ』を得る。その力を得た者をグローシアンと呼ぶんだ。

▲シナリオ序盤といえど、「グローランサー」の世界観やゲームシステムのおもしろさは充分堪能できる！

1 ローザリア近郊

キャラメイクや初のRMC戦闘などイベント盛りだくさん!

王都ローザリア。これから始まる壮大な物語の出発点であり、ゲーム開始直後、さまざまなイベントが起こる重要なポイントだ。ここで特に重要なのが「キャラクターメイク」のイベント。サンドラの命で街中に装備品を買いに行くのだが、このとき、ティピが主人公の行動を観察して評価を下し、各パラメータの成長度が決定されるのだ（詳しくは下の基礎講座参照）。その後は、西の岬～RMC戦闘を経て、ゲームの流れをつかんでいくことになるぞ。このあたりでは、世界観やRMC戦闘に慣れることにベストをつくそう！

▲キャラクターメイクは主人公の成長度を決定づける重要なイベントなので、納得行くまでやり直すのも手だ。弱い主人公じゃ情けないもんね!?

POINT 1 夢で見た場所――西の岬での不思議な出来事

主人公が最初に向かうのは西の岬。ここではアリオストと名乗る青年との出会いが……。さらに、謎の女性シエラから指輪をもらうイベントが発生する。

▲何か光るものが！調べてみると……。

POINT 2 西の森で初のRMC戦闘が待ち受ける!!

ローザリアへと戻る主人公。その目前で、カレンという女の子が野盗に襲われているところに遭遇する。ここで初のRMC戦闘に突入し、カレンを守るために戦うことになるぞ。レベルの低い主人公が苦戦していると、頼もしい助っ人が！

▶カレンの兄……るまでガマン。

POINT 3 東の森ではジュリアンとの出会いが…

ルイセとともに[illegible]ウォレスに[illegible]けることになった主人公。[illegible]へと向かう途中の東の森で、[illegible]様子の剣士と出会うことに……。

ティピちゃんの基礎講座 ぐろ～らん その1

キャラクターメイク【編】

あたしが評価するよ♪

行動は素早く！ 注意深く！ 正直に！

こんなところは要チェックだよ♪

マンホールのふた

ケンカの仲裁

留守番の留守番

かくれんぼ

2 デリス村近郊～魔法学院へと続く洞窟

謎の仮面騎士や盗賊との戦い！苦戦必至のRMC戦闘！

いよいよ、このゲームの第一のヤマ場が訪れる！サンドラの研究書を盗んだ仮面騎士や盗賊の一味との、そして仕返しにデリス村を襲う盗賊団との戦い。RMC戦闘が立て続けに起こる、比較的難易度の高いパートといっていいだろう。通常戦闘と違い、さまざまな条件がつくことで、RMCならではの戦略的な戦い方を強いられるのだ。裏を返せば、RMC戦闘を知るために格好のシナリオが続くということでもあるので、ぜひ戦闘のコツを身につけよう！ うまく戦えば、勝利したときの報酬も期待できる！

◀会話でシナリオを進めるというより、戦闘に勝利することでシナリオを進める力技的な部分が多い。ここで経験した戦闘のコツは、今後に必ず活かされるぞ！

POINT 1 研究書を盗んだ仮面騎士を発見！

[illegible]

POINT 2 デリス村へ戻った一行を盗賊団が襲う！

[illegible]

毒に倒れたサンドラを救うために……新たなる旅立ち！

デリス村の宴の夜。主人公はサンドラが仮面騎士に襲われる夢を見る。そのことを知ったルイセは、母親であるサンドラの身を心配し、絶叫！……その途端、白い光がパーティを包み、母親の元へとテレポートさせてしまう。案の定サンドラは、仮面騎士に襲われ絶体絶命のピンチ！ 主人公たちが仮面騎士を全力で倒すもサンドラは毒に侵され倒れてしまう。しかもこの毒は、通常の薬では解毒できないと知らされる…。

▲主人公たちと行動をともにしているうちに、ジュリアンは見失っていた何かを思い出す。

▲主人公が見る夢は、時の前後にかかわらずほとんどが「正夢」。そして今回も……。

ルイセ…覚醒！
ルイセ
出来ちゃった……。
……テレポート……出来ちゃった……。

グローランサーの力に目覚めるルイセ

POINT 1 仮面騎士に追いつめられたサンドラ

[illegible]

POINT 2 ジャイアントゲルを倒し洞窟へ進入！

[illegible]

3 ブローニュ村〜魔法学院

フェザリアンの誇り高き思想に苦悩するアリオスト

魔法学院にたどり着いた主人公一行は、情報を得るために学院長の許可をもらい、学院の南にあるフェザリアンの遺跡を訪れることに……。そこで敵に襲われているアリオストを助けた主人公たちは、彼が発明した飛行装置によってフェザリアンの聖地・フェザーランドへとたどり着く。ところが、やっとの思いでたどり着いた主人公たちを待っていたのは、フェザリアンたちの人間バッシング。薬も譲ってはくれないというのだ。しかし、主人公たちは決心する。フェザリアンに人間の素晴らしさを理解させるのだと！

▲◀魔法学院で登場するミーシャ。おっちょこちょいで、天真爛漫な明るい性格の持ち主。主人公に一目惚れして「お兄さま〜♥」と慕ってくるぞ。

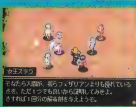
▶アリオストはNPCとしてパーティに入ってくるが、魔法力が強いのでかなりの戦力になる。

POINT 1 RMC戦闘　アリオストを救出せよ!!

フェザリアンの遺跡は、複数の部屋で構成されている神殿っぽい建造物。ダンジョンのような怖さは感じられないが、物理攻撃がヒットしにくい敵がいるため、ルイセに攻撃魔法を修得させてから訪れたほうが攻略しやすいだろう。アリオスト救出のRMC戦闘は、[illegible]キュアで回復させながら戦うのがベターな方法だ。

◀▲アリオストの初期配置は画面右上。できるだけ早くアリオストに近づいてフォローしたいところだ。うまく誘導すれば、最低でも1体の敵を床のトラップダメージにハメることができる。あとは放っておけば自爆！

POINT 2 ついにフェザーランドで女王に謁見!!　しかし…

遺跡で推進装置を入手したら、いよいよフェザーランドへ！　しかし、女王には門前払いをくらってしまう。「信用してほしければ、人間がフェザリアンより優れている部分を証明しろ」と言われるのだが……⁉

POINT 3 フェザリアンの情報を得るために、魔法学院へ

まずは、フェザリアンの思想や文化を知るため、魔法学院の[illegible]を訪れる。そこでフェザリアン研究家の情報をキャッチするが、彼はコムスプリングスに住んでいるという――。

せん滅したらんかい!!

ティピちゃんの ぐろ〜らん基礎講座 その2

戦闘【編】

2つの基本を押さえよう！

1 ウエイトゲージ(…)を考えろ

① 攻撃

② 魔法

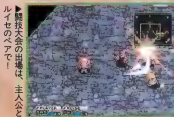
③ 道具

2 「属性」を知ろう！

この先のストーリーも さらにドド～ンと 先行紹介!

さらなる情報を求めバーンシュタインへ

フェザリアンの情報を得るため、コムスプリングスに住む「ダニー」というフェザリアン研究家のもとを訪れようとする一行。だが、コムスプリングスはバーンシュタイン王国が治める隣国であり、通行許可がなければ足を運ぶことすらできない。ところが、そんな主人公たちの耳に思いも寄らぬ朗報が入る。グランシルで行われる「闘技大会」で優勝すると、コムスプリングスの温泉宿泊券がもらえるというのだ。もちろん、この大会で優勝しないことにはシナリオが進まないため、是が非でも優勝しなければいけないのだが、ここまで数々のRMC戦闘で培った知恵があれば、さほど難しいイベントではない。あとは一気にコムスプリングスへの旅路を突っ走るのみ!?

▶闘技大会の出場は、主人公とルイセのペアで!

▲コムスプリングスに住むダニーからフェザリアンの思想について教わるが……。

事態急変！何者かがフェザリアンの女王を誘拐!?

ダニーから得た情報をもとに「さぁこれから！」というところでフェザリアンの女王が何者かにさらわれたという情報が飛び込んでくる！

ラシェルという保養地で、偶然にもグローシアンの遺跡に関する情報を得た一行は、歌声が聞こえてくる遺跡の中へと足を踏み入れるが、そこには2重3重の罠が！　女王をさらったヤツの正体とは!?

▲▶女王が誘拐されたというのに助けにも行かないフェザリアンたち。これが合理的だと？

そして悲劇のはじまりの地、水晶鉱山で彼らを待つ運命とは

運命、そして悲劇へのターニングポイント ローランディア王国への仕官!

女王を救ったお礼にもらった解毒剤で、サンドラは元気を取り戻した。彼女は主人公に、他国にも出入りできる身分になるため、仕官することを勧める。それを快く受け入れた主人公一行は、最初の任務であるレティシア姫の護衛も無事こなし、初めての休暇までもらえることになるのだが……。この後、彼らを、さらにとてつもない運命が待ち受けることになる。そう、これまでの冒険の旅路は、ほんのプロローグに過ぎないのだから……。

◀仕官の任務もラクじゃない……。

▶レティシア姫の命を狙う輩たち。RMCバトルの難度もやや高くなり、気が抜けない！

任務終了後は初の休暇も!!

▲国王に任務終了の報告！　任務の達成状況で、もらえる休暇日数が異なるぞ。つかの間の休暇を楽しんで、気分をリフレッシュ！

To be continued 次号へ続く!!

ティピちゃんの ぐろ～らん基礎講座 その3 休暇【編】

限られた休暇を有効に過ごす3大知識!!

1 功績によって休暇日数が変化

2 1日の休暇で1回まで会話可能

3 友好度を高めると特別イベントが発生!

要注意 休暇中に交流を深めないと仲間にできないキャラも!

ゲーム中盤～後半になって出てくるキャラは、前もって交流を深めておかないと、仲間になるチャンスを逃してしまうこともあるみたいよ。ティピちゃんはず～っと一緒だけどね♪

▲カレンさんが仲間になったらステキよね～！

場所	パーティにいなくても会えるキャラ
魔法学院	ミーシャ、アリオスト
ローザリア	エリオット
コムスプリングス	ジュリアン
ラシェル	カレン

DPSソフトレビュー

11月4日〜11月25日のソフトチェック

Soft

どこまでも深くやり込む! 最強のゲーム評価記事

今回はRPGがたくさんあって、レビュアーが10回くらい死にました。だから『リトプリ』『ときめき2』の評価は次号まで待ってね。

今回のレビュアー

ウォルフ中村

●誇り高きベテランの目
つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はすごいぞ。
好きなソフト『鉄拳3』『みんなのＧＯＬＦ２』

なんでもゆうこ

●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。ちょっとゲームジャンキー。
好きなソフト『パラッパラッパー』『私立ジャスティス学園 熱血青春日記2』

TAC☆

●ワイルドライター本能派
本能と欲望でゲームを斬る。いろいろと特殊な趣味を持っているが読者には内緒♡
好きなソフト『SILENT HILL』『BRAVE SAGA』

城イドム

●"ゲームは挑戦"が哲学
激ムズＡＣＴ＆ＳＴＧ完全制覇に挑む、ストイックで血が熱い肉体派ゲーマー。体温も高め。
好きなソフト『RAYMAN』『雷電ディー・エックス』

PON

●愛ある批評がモットー
ＲＰＧや育成モノ、ケモノ系にはやたら愛を注ぐ。愛があるだけに評価はキビしいぞ。
好きなソフト『幻想水滸伝II』『マリーのアトリエ』

かわち山田

●ゲーム下手だけどライター
みんなからへたれゲーマーと呼ばれるが、自称・実力派。甘い物とマンガが好き♡
好きなソフト『リッジレーサー』『ＦＦＴ』

ヒロポン

●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段なので、そっちのレビュー要員?
好きなソフト『子育てクイズ マイエンジェル』『ネクストキング』

バリオス海老原

●快適プレイが信条
ゲームは快適にプレイできることが命と信じるバイカー兼ライター。うんちく好きでSLGマスター。
好きなソフト『ポリスノーツ』『メタルギア ソリッド』

トモザ

●疲れを知らないニブいやつ
外見もニブそうだが、何日編集部に泊まっても大丈夫なほどニブイ。体力が頼り? 好物は塩むすび。
好きなソフト『ダビスタ'99』『トルネコ２』

平田洋

●システムまわりを重視です
システムまわりから作り手の意気込みや苦労が感じられるゲームが好き。20代後半。ガングロ。
好きなソフト『ロードオブモンスターズ』『スタジオP』

本郷[illegible]

●ゲームで人生間違えました
ゲームのしすぎで将来を棒に振りそう。大学６年で職業フリーター。ゲームは1日6時間以内が目標。
好きなソフト『ギターフリークス』『To Heart』

DPSソフトレビューは どこよりも深くやりこむ! 最強のゲーム評価記事♥

Reviewer

ウォルフ中村

『ウイニングイレブン４』ネタ。マスターリーグ(ハードレベル)全試合でロナルドがハットトリックを達成。15試合で50点も取れるとは…(笑)。各シーズンの最終結果も記録できたらよかったんだけどねぇ。

かわち山田

『ＤＱⅦ』のおかげで、年末年始発売のソフトが減って買うものが少なくなると思っていたのですが、なんか欲しいタイトルがいっぱいです。３月にはＰＳ２が控えているから、散財したくないのに……。

トモザ

新イラストの話。確かに夏場はタンクトップでウロウロしてたけど、イラストまでそれだけとは。編集さんに「寒そうだから変えて」と言ったら「今度から２枚着せてやる」。僕はそういうキャラなんッスね(泣)。

平田洋

ありがちですが、カゼひきました。つうか、２カ月ぐらいひき続けてました。この前またぶり返したら、セキがぜんぜん止まらなくて、会話も食事も笑うのもままならず。おかげで腹筋は強化されましたけども。

クロノ・クロス

■スクウェア■RPG
■11月18日■¥6,800
■MC(1ブロック)/AC(DS対応)

SFCで大ヒットを記録した人気RPGの第2弾。似て非なる2つの平行世界を舞台に、新たな主人公セルジュたちの冒険が始まる。

移動できる場所がわかりにくい、ボタンを押さないと扉が開かない、戦闘時の演出を飛ばせないなどシステム関係に疑問が残る。だが、強弱のある通常攻撃や使用制限があるエレメントなどのおかげで戦闘は楽しい(ボロボロにされた強敵にも、エレメントを組み替えただけで楽に勝てたりする)。それだけに組み替え時の操作性がイマイチなのが残念。仲間になるキャラはたくさんいるが、ちょっとしたことで仲間にしそびれる(イベントを起こす順番が逆だったなど)のも痛い。ポリゴンキャラの造形&動きの美しさ、セーブデータのプレイ時間が 100時間以上記録される点は◎。

85

攻撃の強弱を選択できたり、エレメントフィールドの属性を考えたりと戦闘でできることが多い。これを奥が深いと見るか複雑と見るかで評価が分かれる。ちなみに私は後者。ザコ戦はボタン連打でＯＫなんだけど。あと、ステータス画面でキャラを変更するときに読み込みがあるのは気になるかな。それに、ひんぱんに変更するエレメント設定が、３キャラを同一画面上でできなくて不便なので、オススメの設定ばかり使うことに。各イベントに複数のルートがあって、そのルートにより仲間が変わるのは楽しい。ただ、唐突に始まるイベントがときどきあるのはちょっと……。

75

ステータスが設定資料集みたいに細かくぎっしりあってビックリ。ムービーもこれがＰＳの限界かな? と思うくらいキレイッス。でも、仲間になるキャラたちが王道すぎて魅力を感じなかったですね。一度に戦えるのは３人なのに仲間にできる数が何十人もいるのは多すぎるッス。ボスを倒すと次の成長段階に移行するというのは新鮮さはありますね〜。だけど中ボスと中ボスとの間隔があく、パラメータの上がる瞬間がわかりにくいなどの消化不良の点もあったッス。ワールドマップ上でエンカウントがないし、ダンジョン内でも敵の姿は見えるので移動は楽でした。

80

40人以上ものパーティキャラ候補それぞれの背景が張り巡らされたストーリーは、さすがに遊び応え十分。が、それらの仲間に出会うきっかけが、本筋と関係のないサブイベントであることが多いので、目的地をまっすぐ目指すタイプのプレイヤーだと、物語がふくらむことなく終わってしまうかも? 注目すべきは攻撃の強弱、スタミナ、エレメントといった要素を導入して、とんでもない自由度を実現させた戦闘システム。効率のいい戦略を考えて戦い、それがうまくハマッたときに初めて、その素晴らしさを実感。ボタン連打でも十分に戦えるCOMの頭の良さも秀逸。

85

西遊記

■コーエー■S・RPG
■11月11日■¥6,800
■MC(1ブロック)/PS(3ブロック)

日本でもおなじみの中国古典をベースにしたS・RPG。プレイヤーは三蔵法師となって、悟空たちとともに天竺を目指して旅立つ。

神獣時にしか隠し宝箱を出せないこともあり、戦闘がパズル感覚で楽しめる。橋を落とせる、あみだくじ風の仕掛けがあるなど戦場の地形も魅力的。ただ、攻撃の演出をカットできるのに体力回復などの演出をカットできないのは疑問。複数人を同時に回復したり同一キャラにＨＰとＭＰの回復アイテムを持たせると１回ずつ演出が入るからだ。戦闘時に部隊一覧がないのも残念。中盤までのゲームバランスは良好。しかし、第４章になると急にきつくなるうえに後戻りもできないため困る可能性がある。寄り道(経験値稼ぎ)をほとんどしなかったら、ラスボス戦で勝ち目がなくて…。

60

中華風『ＦＦＴ』。全体的に戦闘時の処理が遅めだけど、攻撃時に与えるダメージや回復数値がわかる(基本値なのでその数値から上下するけど)のは便利。また、オプションの戦闘アニメカットの有無で、初回だけ見るという項目があったり、戦闘前にセーブができたりと、細かな部分での親切な作りには好感が持てた。ストーリーもオリジナル部分が多いけど、基本はおなじみの「西遊記」なので、感情移入しやすくていい感じ。読み込みはちょっと遅いけど、まぁ、ガマンできる範囲。ゲームに関係ないけど、メインテーマがタケカワユキヒデなのは、昔の番組を意識した?

85

誰もが知ってる古典を原作にしたS・RPG。だけど、ストーリー後半にかけて独自の解釈を加えてあるのがいい。ただし、ボリュームがありすぎてサクサク進めないのはイタイッス。クリアするのに本筋に集中しても約40時間はかかるうえに、集めるものが何種類もあったり、お金をかせぐための仕事もあったりと時間があまりない人では遊び切れないかも。レアグッズが賞品のおいちょかぶ(カードゲーム)は楽しくてハマったッス。戦闘シーンの演出はハデだけど時間がかかりすぎ。演出OFFにすると時間は半減するが楽しさも半減するし。觔斗雲の設定は必見ッス。

75

親切な作りだなあ……というのが第一印象。初めて使うコマンドには必ず解説が入り、術や道具の効果も画面に表示。さらに、与えるダメージとＨＰの回復量が行動前に表示されるなど、ライトユーザーを意識した親切設計。神獣変化や神将召喚の演出のハデさ加減はステキだけど、いくつかの制限が足かせとなって、使いづらさを感じるかも。通常の戦闘だけでは資金も経験値も不足しがちだが、町の酒場(依頼)や訓練所によってカバーできるので、まあよし。ゲームシステムの性質上、戦闘が長くなりがちなのも気になるので、どこでもセーブできるという救済措置は正解。

80

レビューの掟 点数は5点きざみの100点満点 特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています

探偵神宮寺三郎
灯火が消えぬ間に

■データイースト■AVG
■11月25日■¥5,800
■MC(1ブロック)

根強い人気を誇る『神宮寺』シリーズの最新作。特徴の1つ、ザッピングのかわりに新要素として信頼度や時間の概念が導入された。

CDの読み込み回数が多め、カーソルの移動順序がわかりづらい（画面内をあちこち飛ぶ形になる）といった部分が気になった。とはいえ推理時を除いて左手だけでプレイできることもあって操作感はまずまず。過去の文書を読み返せる、持っている手帳に重要なデータが自動的に記載される等も便利。ただ、ある人物がよくいる場所まで記載される訳ではないので過信は禁物だ。いつでもセーブできる仕様も◎。読み込み時にセーブ直後と章の最初からを選べる関係でハマることもない。時間切れになるとバッドエンドになるという当シリーズ初の試みも成功していると思う。 **70**

シリーズ最高のデキ。ストーリーがよいですね。事件や謎解き部分のシナリオも（ありがちだけど）よくできていますが、さらに（個人的に）好きなのが、セリフ関係。論理的に説明できないけど、なんか、さわやかな感じがして気持ちよい。かんじんのゲーム部分は時間経過により捜査状況が変わったり、聞き込みをするモードでは、相手の機嫌をそこねると有用な情報がもらえなかったりと、なかなか緊張感があって◎。さらに、今回も犯人当て（暗号解読もあるけど）ミニゲームがあってお得な感じです。推理AVGがプレイしたい人は、迷わずこれを買うべシ。 **80**

FCで出ていたときには感じとれなかった大人の雰囲気が出ていますね〜。すごく渋いッス。オープニング、ゲーム中の曲もジャズっぽくてカッコイイッスね。移動によって時間が経過していくシステムをとっているけど、行く場所が多すぎるのでムダ足を踏むことが多くてイヤッス。でも、ゲームを再開するときに「セーブ地点の続き」と「この章の始め」の2つから選べるのは親切ですね。タバコを吸ったときの状況に応じたリアクションや粋なセリフがいいんですよ〜。聞き込みモードで会話を引き出すために相手の機嫌をとる方法が多彩でおもしろかったッス。 **75**

歳を重ねるにつれて、神宮寺のカッコ良さが目減りしていくのは気のせいか。もう完全に「手慣れた作り」っていう雰囲気を感じさせるシリーズ（なにしろ7作め）なので、好きな人なら買えっていう雰囲気。でも、登場人物に人間らしさを持たせようとした結果、不自然なコマンドを選択させられるのには疑問を感じた。確かに、聞き込み時に相手のごきげんをとれば会話も弾むのだろうけれど、いきなり出てきた登場人物相手に「ほめる」とかコマンドが表示されてもなあ……。そんなの、プレイヤーにわざわざ選択させないで、会話の流れで自動的に処理してもよいのでは？ **70**

一撃 鋼の人

■バンダイ■SLG■11月4日
■¥5,800■MC(2ブロック)／DS(AC非対

「極真空手」の門下生として、空手界の頂点を目指すSLG。地道に訓練を重ねて、有名選手と戦うのだ。

本郷直樹
「空手を好きか？」これにつきると思います。予備知識のない人が遊んだ場合、格闘部分に目新しさや壮快感があまり感じられないぶん評価はきびしめになるでしょう。しかし、好きなら話は別。道場に入門して修業するモードも、昇段試験や稽古の雰囲気が伝わるほどよくできています。現役選手と戦えるのもファンにはうれしいかぎり。というわけで、数見選手の大ファンな私は、ド満足でした!! **80**

平田洋
試合で勝てるようになるまでが大変だったり、育成モードの昇段試験の筆記問題が、格闘技マニアか極真門下生じゃないとわかんねえよってぐらいマニアックだったりで、ストイックな手応え。かと思えば、こまかく笑えるポイントがあったり、筆記問題で間違えた場合には正解を教えてくれるしで、ユーザーを突き放さない、やわらかい作りに好感。対戦時の読み込み時間はちょっと長すぎる気が。残念。 **65**

光の島

■アフェクト■AVG
■11月11日■¥5,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)

3人のキャラクターを操作して、七色の島を探索していくAVG。それぞれの能力の使い方が攻略の鍵だ。

なんでもゆうこ
最初のステージからムズいムズい。クリア条件の表示のみで、ヒントらしいヒントはなし。おまけに自分で視点切り替えもできなくて、とにかくできることを1つ1つしていかないと解けません。根気強く何度もプレイしたんだけど、私は結局途中でつまってクリアは断念しちゃいました。あと、失敗したらステージ最初からやり直しってことがよくあるので、1アクションだけ戻せると便利だったなあ。 **65**

バリオス海老原
3人の主人公ごとにできる行動が決まっているので、謎を解くために、それぞれの行動を組み合わせていく必要があり、その組み合わせをあれこれ推理していくのは楽しかった。ただ、推理した組み合わせをゲーム上で試すのが非常に難しい。アイテムを拾うとか、特定の場所を調べるなどの行動をする際、その対象となるアイテムや場所などとの距離が非常につかみにくい点は、ちょっと問題。 **55**

ブリーディングスタッド'99

■コナミ■SLG
■11月11日■¥4,800
■MC(5ブロック)

馬主兼調教師として競走馬を育成していくSLG。99年7月の宝塚記念までのデータを完全収録。

トモザ
ラムタラ、ナリタブライアンなどの最新種牡馬が使えることはGOOD。レースを全部見るフルサイズ、それとスタート+1レース後半を見るダイジェストを選べるのは親切ですね。レース結果が細かくわかるのはいい。特に上がり3ハロンのタイムがわかるのは大きいッス。アナウンサーの実況は雰囲気があるけど馬を区別するのが番号だけというのはさびしい。牧場から厩舎間の移動がメンドくさいッス。 **70**

本郷直樹
馬ゲーをするうえで欲しいところは過不足なく入っています。レースをダイジェストで見られるなどの親切さも快適。でも、同じ操作をくり返すゲームなのに、操作が煩雑になりがち。片手で扱えるくらいに整理して欲しかったですね。また、このゲーム独自のオリジナル要素もやや希薄です。『ダビスタ』と比べると、知名度の点で迫力不足は否めないところ。『厩舎物語』みたいな要素があれば……。 **70**

Pet in TV
With my dear Dog

■11月11日■¥5,800
■MC(2ブロック)

TVの中で犬を飼う感覚が味わえるSLG。友だちと犬を交換したり、交配させて子犬を作ることも可能だ。

城イドム
やはりゲームなので、実際に犬を飼っている気分にはなり切れないが、犬をかわいがる楽しさは十分味わえる。犬のリアクションもよくできている。内容はシンプルだけど、味つけ要素が充実しているので、犬好きならけっこう遊べるはず。いずれは犬が死んでしまう（寿命は10時間前後）のは、賛否両論あるところ。写真や、交配して作った子孫を残せるなど、思い出を積み重ねられる工夫は○。 **75**

PON
動きといいしぐさといい、今までにないリアルさ。犬好きならメロメロになること請け合い。散歩や下の世話などの面倒くさい部分が簡略化されているので、気軽にブリーダー気分が味わえます。犬を通しての交流が広がるメールシステムはとても楽しい。ただ約10時間で寿命というのは、ちょっと短い気がしました。長い読み込みが多いので、の〜んびりと犬をかわいがりたい人なら楽しめるでしょう。 **70**

PRISONER
（プリズナー）

■毎日コミュニケーションズ■A・AVG
■11月11日■¥5,800

トラップを排除しながら、迷宮を探索していくA・AVG。会話で得たキーワードの使い方が攻略の鍵だ。

城イドム
登場人物の顔が魅力的でないとか、フィールドキャラが極端に小さいなど、グラフィックがパッとしないのはツライ。移動は面倒だし、フラグは立ちにくく、淡々としたプレイになりがち。町の人と会話して、特定のキーワードを（アイテムを入手する感覚で）拾い、別の会話の中で使う、というシステムなど、意欲的な試みはいくつか見られる。ただ、結果的にそれが生かされていないのが残念なかぎりだ。 **50**

トモザ
移動画面でのキャラが小さすぎッス。そのせいでパッと見、誰だかわからないですね。登場人物は多いのにアップイラストが少なくてキャラクターが把握しにくい。街やダンジョンが広すぎて移動や話を進めるのに時間がかかるッス。会話モードでキーワードを使うと一回で消えてしまうのでいろんな人に聞こうとすると大変ツライ。火炎弾の火が自分に移ったときのリアクションが楽しかったッス。 **60**

―立体忍者活劇―
天誅 忍百選

■SME■ACT
■11月11日■¥2,500
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)

『忍凱旋』の虎の巻モードで作成された応募作品を中心に、100のオリジナルステージを収録した特別編。

平田洋
前作『忍凱旋』の虎の巻モードで作成された、ユーザーの応募作品によるステージが中心で、遊び応えのある短編集といった趣き。ゆえに物語性のある大きなマップを好む人にはオススメできないけれども、「ちょっと忍者でもやっとく？」という感じで気軽に遊ぶなら最適。操作系やゲームシステムに変更がないのも、手軽に遊べる要因として歓迎。タイムアタックで人と競うと、かなり熱いです。 **70**

ヒロポン
ステージ作成コンテストに応募された作品が、ぎっしりつまった1本。厳選された作品ばかりなのでどれも難易度が高く、やり込み要素はばっちり。ファンの人なら、クリアタイム短縮のために何度もプレイできるでしょう。一度も『天誅』をプレイしたことがないオイラでもけっこう楽しめたんで、ACTが得意なら初心者でも、敵に見つからないようにコッソリと敵を倒すドキドキ感が味わえるよ。 **75**

Soft

Reviewer

なんでもゆうこ

私の苦手なものの１つが入浴時間。シャワーを浴びてるうちに、心配事とかイヤな思い出が次々浮かんできて、お風呂から出てくる頃にはドヨ～ンって感じに。楽しく入浴できる方法、誰か教えて（涙）。

PON

今年の10月28日は「ビングー」生誕15周年の記念すべき日でした。大ファンである私はレビュータイトルもしっかりゲット！すごく点数が甘いけど許してね。ファン以外の人は一10点してください。

バリオス海老原

先日、普段は温厚な人がテレビに向かって、声を荒げている姿を見かけた。画面を見ると、とあるゲーム画面が…。ゲームってこんなにも人を熱中させられるんだと、そのすごさを再認識させられました。

本郷直樹

友だちのゲーム会社への就職が決まった。Tくん、僕は文明堂のカステラがスキなのだよ…と書こうとしたら編集さんに怒られたので、友だちでいてくれるだけでいいです。キミの作品を評価する日が楽しみ。

グローランサー

■アトラス■RPG
■11月25日■¥6,800
■MC(2ブロック)

『ラングリッサー』シリーズを制作したキャリアソフトが放つ、本格的な戦闘システムが魅力のＲＰＧ。仲間キャラとの恋愛要素も。

なんでもゆうこ 80

ミニゲームで遊んでいるうちに、いろんなタイプのキャラクターが作れるから、楽しくて思わず何人も作成しちゃいました。ただ、時間がかかりすぎるのはタマに傷だったかもね。一風変わった戦闘シーンも、展開がゆっくりでストレスがたまり気味。ちゃんとオート機能がついてるんだけど、回復重視の指示を出してもなかなかヒールしなかったり、攻撃するターゲットもバラバラだったりと、結局手動操作がいいみたいです。キャラクターの音声をオフにしても、オンのときと同じく細かい読みこみが入るなんてところも気になりました。それ以外はかなり遊べるゲームです。

PON 65

40時間超の大作といえば聞こえはいいけど、マップ切り替え時の読み込みやＳＬＧっぽい戦闘などに、いちいち時間がかかるテンポの悪さが感じられます。イベント戦闘で失敗すると即ゲームオーバーになるとか、セーブできないダンジョンが多い点も不親切。また、何でもない選択肢が、キャラメイクや仲間との友好度に関わっていて、面倒くさいうえに試されているようで素直に楽しむことができなかった。ただ致命的な問題点はないし、ストーリーもおもしろいので先が見たくなるのは確か。うるし原氏のキャラが好きな人ならＯＫかな。

バリオス海老原 85

物語の舞台となる世界の設定がしっかりしているし、個性的なキャラクターたちのボイス入りのセリフがかなり用意されていて、物語を楽しむという面でかなり好感が持てました。物語が進むと休暇を一緒に過ごすことで、パーティメンバーとのさまざまなイベントが見られるから、よりキャラへの思い入れを強くすることができる。また、ＲＰＧでストレスの原因になりがちなザコ敵との戦闘も、移動中のマップがそのまま戦闘フィールドになるので、読み込みも少なく、展開が早いし、メンバーと敵との位置や地形などを考慮して戦っていく楽しさがあっておもしろい。

本郷直樹 90

キャラデザインにうるし原氏、制作がキャリアソフトといえば『ラングリッサー』シリーズを想像する人が多いはずですが、このソフトはまったく別モノのＲＰＧで、かなり野心的な試みがされています。うるし原氏を起用していることから、キャラ色の濃いゲームと思われそうだけど、決してキャラ頼みなゲームではありません。RMC戦闘もストレスなく楽しめるし、何よりシナリオ、キャラクター、世界観が見事にマッチングしている点がポイント高いです。ファンタジックなＲＰＧが好きな人なら、かなり楽しめるはずです。ゲームバランスもよくてオススメ！

アランドラ2 魔進化の謎

■SCEI■A・RPG
■11月18日■¥5,800
■MC(1ブロック)／AC(DS対応)

さまざまなトラップを指先と頭脳で突破していくＡ・ＲＰＧの第２弾。新たな敵メフィストの野望を打ち砕くため、再び冒険が始まる。

なんでもゆうこ 90

パズル要素がいっぱいで遊んでいて飽きないわ、思わぬ場所に３Ｄをうまく生かした仕掛けが用意されてるわで、探索意欲をそそられまくり。ヒントもついているおかげで、理不尽に難しい謎解きもなかったしね。ステージの間のストーリー部分はコミカルかつ、ほのぼのとしていて、見ていて楽しいし、ボリュームもかなり多い。でも実は、これがけっこう長くて、かえってじれったく感じられるかも。アクションシーンが楽しすぎるせいでもあるんだけどねえ。たとえ街中であっても、自分でセーブポイントを探し出さなきゃいけないって徹底ぶりも気に入りました。

PON 85

前作とはうって変わって、かわいらしい雰囲気に仕上がっています。ストーリーも世界観もよく練られていて非常に楽しい。操作性もいいし、仕掛けや謎解きもよくできてます。自分で視点変更できるので３Ｄ酔いもしにくいしね。ただし、場所によってはカメラアングルが悪いところが気になりました。また読み込み画面に切り替わることが多くて、せっかくのテンポが崩れてしまっているのも残念ですね。とはいえ、サクサク進めて全体的にはバランスの取れた秀作。難易度はそれほど高くなく、回復アイテムも豊富なので、ＡＣＴが苦手な人にもオススメできます。

バリオス海老原 65

ステージ上のさまざまな仕掛けを解きながら物語を進めていく、Ａ・ＡＶＧ的要素が楽しめるＡ・ＲＰＧ。登場キャラのビジュアルと物語、さらにステージの仕掛けの内容などを見ていると、低年齢層でも楽しめる作りが意識されているように感じた。それなのにセーブポイントが少ないのは気になる。ＡＣＴが苦手でも楽しめるように、セーブポイントはもっと多い方がよかったのでは？　あとは視点の位置。切り替えは可能だが、見たいと思っている場所が視点の関係から見にくかったり、キャラの向きや移動方向まで変わってしまうなど、操作がしづらい面があった。

本郷直樹 80

まさにＡ・ＲＰＧの王道といった感じです。趣向を凝らしたトラップや謎解き、手強いボス、アイテム集めと内容はボリューム満点。メインである謎解きは、序盤で基本を学び、中盤以降は基本を応用しながら解けるようになっていて、難易度調整は絶妙。Ａ・ＲＰＧ好きな人はもちろん、苦手な人も楽しめるようにというスタッフの配慮が感じられ、好感が持てます。Ａ・ＲＰＧの命ともいえる操作性は、入力に対する反応もよく○。あえて難点をあげるとするならば、ストーリーでしょうか。コミカルな演出はいいのですが、展開が淡泊で盛り上がりに欠けるのが残念でした。

ランナバウト2

■クライマックス■RCG
■11月18日■¥5,800
■MC(1ブロック)／AC

人気ＲＣＧの第２弾。今作でも障害物を破壊しながら、複数のコースが選択可能。状況に応じて車を乗り替えることも可能になったぞ。

なんでもゆうこ 80

街を壊しまくれて気分スッキリ。破壊願望がある人や、ストレスがたまってる人なんかには、うってつけのゲームかも。ただ、制限時間がけっこうシビアに設定されていて、難易度はちょっと高め。それなりにＲＣＧの腕が必要です。かなりの数のアイテムや、隠しマシンが用意されているのもポイント。入手条件がかなりきびしいものが多いから、せめて練習ステージでカーアイテムの場所くらいわかると遊びやすかったなあ。コースを確認するだけなら、本番でもできるしね。商店街がめちゃこってたり、リアルな街が登場したりと、走ってるだけで楽しめちゃうのは◎。

PON 70

障害物をぶち壊して壮快感を得るもよし、うまく避けてテクニックの充実感を求めるもよし。人それぞれの楽しみ方ができるゲームですね。ショートカットできるルートを見つけたり、特定のものを壊してアイテムを発見したり、という楽しみもありますし。結局は覚えゲーだけど、ただ走るだけじゃなくて細かい指令があるのはおもしろいです。車種の多さも◎。しかし、操作性とスピード感はイマイチ。キーレスポンスが遅いため微調整が難しく、曲がり過ぎてしまうこともしばしば。制限時間がシビアなので、難易度別モードのようなものがあればよかったかなと思います。

バリオス海老原 70

普通に車や人が行き交う、一般公道などを舞台にさまざまな依頼（アイテムの運搬など）をクリアしていくＲＣＧ。対向車や路上に止まっている車両など、コース上の障害を避けながら、決められた時間内に依頼をクリアするので、サーキットなどを舞台にしたＲＣＧとはまた違った感覚が楽しめる。が、逆に普通のＲＣＧが好きな人には、障害を避けていく作業が壮快さを損なう要因となるかも。ただ、コース上の物を破壊すると、その物の金額が加算されていくので、いかに被害を少なくして走るかという、タイムとはまた別の競争意識を高める要素はおもしろかった。

本郷直樹 70

任務を遂行するためなら、たとえそこにビーチがあろうとホテルがあろうと縦横無尽に突っ走る！　というダイナミックな壮快感は相変わらずです（笑）。ただ、今回はＢＧＭの担当がザ・サーフコースターズ（前作のＢＧＭを担当）ではないので、今ひとつパンチ力が足りないような気がしました。しかし、前作よりも広くなったコースが７つも用意されて、さらに登場車種も前作を上回る31車種となり、ボリュームがかなりグレードアップしていることも確か。隠し車の中には……（おっと、まだ紹介はできないですね）。まさか“あんなもの”まで登場するとは……。

PANDORA MAX SERIES Vol.1 ドラゴンナイツ・グロリアス

■パンドラボックス■RPG
■11月18日■¥1,980
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)

低価格が魅力の、『パンドラMAXシリーズ』第1弾。「ドラゴンナイツ」への入団を目指して冒険するRPG。

TAC☆ RPGだけど、AVG風のイベントもいっぱいあって、キャラとデートもできたりと、すごく盛りだくさん。これがこの値段で、さらにおまけもいろいろ入ってるのは、かなりお買い得でしょう。キャラがいいので、ストーリー的にはわりといいところで終わっちゃうのも、次が楽しみという感じに思えてOKでした。デフォルトの文字表示はタルイんで、オプションで最速にしてから遊ぶべし。 **80**

バリオス海老原 物語を進めていくためのAVG部分が多いせいか、RPGというよりは、戦闘で能力が上がっていく育成SLGのような印象を受けた。ストーリー、キャラのグラフィック、サウンドなど、1つ1つの要素は、値段が安いことを差し引いてもクオリティは高い。ただ、BGMがその場面にマッチしていないなど、それらの要素がうまくかみ合ってなくて、全体的なクオリティを下げてしまっているのは残念。 **65**

MAX SURFING 2000

■ケイエスエス■SPG
■11月18日■¥5,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)

WQSプロサーフィンをモチーフにした、本格派サーフィンSPG。ハデなテクニックで世界制覇を目指す。

城イドム グラフィックのデキはよく、波の形状や動きなどを的確につかめるのは評価できる（波のキラメキもとてもキレイだ）。ただ、ボードの扱い方が非常にわかりにくく、ある程度やり込まないと、まともに遊ぶことさえできない（チュートリアルがないのも不親切）。プレイモードも必要最低限しかないし、ゲーム内容もシンプルなものなので、操作に慣れてからも、物足りなく感じてしまったが……。 **50**

トモザ 波がコースのために見かけは単調ッス。でも波の高さ、速さなどの違いがあって特徴が出てるのはいいですね。専門用語がバリバリで説明不足なところはマイナス点。特に種類の多いボードを選ぶときはどれがいいのか、ぜんぜんわからないッス。ボードのデータに日本語表記＆説明をしっかり入れてほしかったですね。エアリアルの大技が決まったときは壮快感があるッス。熱中度は高めですね。 **65**

SIMPLE1500シリーズ Vol.18 THEボーリング

■D3パブリッシャー■SPG
■11月18日■¥1,500
■MC(1ブロック)／4P対戦可

ガイドシステムの導入で、初心者でも手軽にプレイできるボーリングゲーム。最大で4人同時プレイが可能。

バリオス海老原 通常のボーリング以外にも、ピンが50本あるゲームや、スプリットしているピンを倒していくなどさまざまな状況でのボーリングが楽しめる。球の種類や重さなども設定できるし、それによりスピンのかかり方が違ったりするのは実際のボーリングの感覚に近くて評価できるが、球を曲げるほうが簡単で、まっすぐに投げるほうが難しいというのはいかがなものか。値段を考えるとぜいたくな注文？ **65**

なんでもゆうこ シンプル1500シリーズだけあって、音楽もついてないし名前さえ変えられません。でも、飾り気はないけれど、設定を細かく変更できて便利だし、あらかじめ配置されたピンを倒していくっていうモードもあって、けっこう遊びごたえはありました。4人までなら対戦もOKと、実は長い時間楽しめるゲームなんですよ。この価格ならば、お買い得度は高いんじゃないかな。 **80**

fun! fun! Pingu ～ようこそ! 南極へ～

■SME■AVG
■11月18日■¥4,800■MC(2ブロック)／AC(DS対応)／PS(11ブロック)

ピングーを操作して、さまざまなイベントやミニゲームをクリアしながらストーリーを進めていくAVG。

PON ピングーを自分の手で動かすことができる、ファンには夢のようなソフト。クレイアニメの動きがポリゴンでよく再現されているし、声もカルロ氏オリジナルという感涙モノ。内容はお使いやミニゲームといったものなので、ピングーたちのアクションを楽しむ色合いが強いです。お子様の情操教育にも効果がありそう。ただ、「ピングー」自体が好きでないと意味がないので注意しましょう。 **80**

バリオス海老原 ピングーを操作して、TVなどでおなじみの仲間たちとのさまざまな話が体験できる。やることは誰かに何かを届けるなど、いわゆる「お使い」がメインで、合間にあるミニゲームも単純。でもキャラの声はTVと同じだし、踊ったりもするので、ピングー好きはそれらを見ているだけで楽しいのかも。ただ、クレイで描かれたピングーたちが意外とかわいくない。もう少し絵に近くてもよかったのに。 **60**

Engacho! —えんがちょ!—

■日本アプリケーション■PZG
■11月18日■¥4,800

キャラデザインはうるまでるび。ちょっと下品だけど、単純さと親しみやすさを前面に押し出したPZG。

ヒロポン ヘタウマ系のグラフィックと、ウ○コや鼻水といった汚い＆下品な設定。最初は「なんだイロモノソフトかぁ」と思ったんだけど、なかなかどうして。純粋にPZGとして見ても、完成度は高めです。ルールは単純でわかりやすく（決まった法則で自分と同時に動くオジャマキャラを避けながら、出口を目指す面クリア型）、しかも中毒性アリ。PZGが好きなら、一度試してみてほしい1本ですな。 **80**

トモザ 敵の動く法則を理解して出口を目指すバカゲー風味のPZG。ゲーム内容自体はトレーニングモードでルールとコツを覚えれば誰でも楽しめるッス。ただし、下品な汚物キャラに耐えられたらの話ですが。少ない手順でクリアしたときはそこそこ達成感があるッス。けっこう熱中度は高いけどシンプルすぎて底が浅く感じるかも。リアルタイムものではないので反射神経が鈍めの人でも大丈夫ですね。 **65**

純情で可憐 メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝

■アイディアファクトリー■SLG
■11月25日■¥5,800
■MC(3ブロック)／DS(AC非対応)

ファンタジー世界で軍団を率い、大陸の統一を目指す人気SLGの最新作。女の子との恋愛要素も楽しめる。

バリオス海老原 毎月行える行動はどれも複雑なものがなく、触ってすぐに遊べる手軽さはとてもいい。戦争行動の多い年や外交行動の多い年など、同じ行動でも、年ごとに行える月の数が変化していくシステムはおもしろかった。手軽な戦略SLGというよりは、ボードゲームに近い印象を受けた。ただ、各武将の持つ必殺技で勝敗が決してしまうことが多い戦闘が、もう少し戦略要素の強いものだとよかったなあ。 **65**

ヒロポン 完成度の高い戦略SLG『スペクトラルフォース』に、恋愛要素が盛り込まれたソフト。領土を広げていけば、仲間にした女の子とのイベントが発生していきます（ただし、相手に信頼されてないとダメ）。しかも、ムフフ♥なイベントもあり！　シリーズのファンのみならず、ギャルゲー好きにも大うけするでしょう。システムは初心者にも理解しやすいしね。仕事が終わったら、趣味で遊ぼうかなぁ。 **80**

トゥルーラブストーリー ファンディスク

■アスキー■ETC
■11月25日■¥4,800
■MC(1ブロック)／PS(3ブロック)

前作までのヒロインたちが総出演する、ミニゲーム満載のファンディスク。ついに妹とのデートも可能に!!

本郷重樹 タイトルどおり、対象をファンに限定したソフトです。しかし内容は豊富で、単なるコレクターズアイテムにとどまらない、遊べるデキになってます。妹と会話をしながらグラフィックやミニゲームを集めていく〝収集〟の要素がメインなので、ファンならやり込みがいがありそう。ただ、シリーズ本編の2作をプレイしてから遊ぶべきです。でないと楽しめる要素が半分になってしまいますからね。 **70**

ヒロポン このシリーズでは女の子をデートに誘うとき、会話で雰囲気を盛り上げることになるんだけど、そういったかけひきを、禁断の妹たち相手に楽しめます。もちろん、デートもあり。『トゥルーラブ』『2』をやりこんだオイラにとっては感涙もののソフトです。ゲーム中に手に入るポケステ用のゲームは種類が豊富だしね。ファンには絶対オススメだけど、ファン以外の人はついていけないかもね。 **85**

メダロットR

■イマジニア■RPG
■11月25日■¥

GBで発売された人気RPGの最新作。戦闘シーンがポリゴン化されて、友だちとの2P対戦も可能に。

TAC☆ アニメ版のキャラをメインにすえて、GB版の『1』『2』からコミック版まで網羅した、まさに決定版。パーツの種類はすごい数になっていて、収集やパーツ組み立てが好きな人には、たまらないボリューム感っす。独特のバトルのルールやコツに関しての説明が本編中ではほとんどないので、PS版で初めて遊ぶ人には、ちょっとわかりにくい部分もあるけど、やり込み派にはオススメだ。 **75**

ヒロポン アニメ版のキャラがメインで登場するけど、いっさいしゃべりません。アニメ版と同じ声優がしゃべったほうがよかったかも。戦闘はコマンド入力方式でアクション性はなく、最近反射神経がおとろえているオイラにはピッタリでした。戦闘を完全にオートにしても、けっこう勝てるのはうれしかったけど、要は難易度が低いってこと。いろんなパーツを集めていくところで楽しむゲームなのね。 **70**

ホワイトダイアモンド

■エスコット■RPG
■11月25日■¥6,300
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)

恋愛の要素も楽しめる、ファンタジーRPG。主人公の行動次第で、物語はさまざまな展開を見せる。

城イドム
プレイ感覚はAVGに近い。ギルド(仕事をくれる場所)に足を運ばないと次の任務が発生しないなどの理由から、テンポがよくなく、プレイヤーにはある程度のマメさが問われる。たくさんの女の子の中から、特定の子を意識してプレイする、というコンセプトは悪くないが、演出がイマイチなのが残念(イベントはほとんど静止画だし、出会いなどもドラマチックと呼ぶには少し弱いような……)。
60

平田洋
移動時には地図上で場所を選ぶだけなので、ありがちなフィールド移動などのわずらわしさがなく、いきなり好感触。時間とともに居場所を変えていく女の子をひたすら追いかけていくのも、決して目新しいシステムではないものの、展開に緩急がつくような気がして、個人的には好きです。女の子のしゃべりも充実で、グッド。だけど、依頼をこなしていくRPG的要素の部分は、ツメ甘し。すぐ飽きるかも。
80

真・魔装機神 PANZER WARFARE

■バンプレスト■S・RPG
■11月25日■¥6,800
■MC(2ブロック)/DS(AC非対応)

『スパロボ』でおなじみの「魔装機神」が物語やシステムを一新して登場。迫力の戦闘シーンに注目!!

バリオス海老原
精神コマンドなど、『スパロボ』の完成されたゲームシステムに、魔装機神の属性による相性や高低差による攻撃力の変化などが加えられ、S・RPGとしてのおもしろさがきちんと押さえられている。ただ、ポリゴン化された各魔装機神の攻撃演出がインパクトに欠けるのと、戦闘シーンの読み込み時間が長いのは、戦闘が主体となるゲームなだけに残念。カットすればプレイ時間の短縮ができるけど…。
70

平田洋
『スパロボ』のゲームシステムを継承ということですが、マップのマス目が六角形っていうところで、見た目は違うゲームという感じ。確かに「熱血」とか、おなじみの精神コマンドは出てくるので、『スパロボ』経験者だとそのあたりの理解は早いけど。でも世界観を知らない人に対しては、登場人物の魅力が弱いかも。それ以外のデキとしては、ごく普通の戦略SLGといったレベルで目新しさはない。
70

ハイスクール・オブ・ブリッツ

■メディアワークス■TBL
■11月25日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)

女子高を舞台に繰り広げられる、トレーディングカードゲーム。実際のカードゲーム版も発売されている。

ウォルフ中村
見た目の軽さとは裏腹に、トレーディングカードの王道パターンをきちんと踏襲している作品。ただそれゆえに、免疫のないプレイヤーに対するフォローがもう少し欲しかった。チュートリアルはあるが、もっと「実際にプレイしながら覚える」要素があってもよかったと思うのだ。カードを使おうとするたびに確認の入力を求められるのも面倒。コンフィグで確認の有無を設定できるとよかったのだが。
75

ヒロポン
カードゲーム版との大きな違いは、ストーリーがあることとキャラがしゃべるってこと。ルールも多少違うけど、カードゲーム版をやった人ならすぐに対応できる程度でしょう。でも、カードゲーム版未体験のオイラにとっては、ルールが少々わかりにくかった。チュートリアルはあるけど、実際にプレイして何度も敗北するまで、コツがつかめなかったし…。専門用語が多いってことが原因かなぁ。
70

クレイマン ガンホッケー

■リバーヒルソフト■ACT
■11月25日■¥3,800
■MC(1ブロック)/AC(DS対応)

人気キャラクター「クレイマン」が、今度はホッケーで大活躍。アイテムを効果的に使えば、大逆転も可能だ。

城イドム
『クレイマン』シリーズは、暖かみのあるクレイアニメがウリだったのに、今作のデモは静止画。ゲーム中でもユニークな動きがほとんど見られず、残念に感じた。また、エアホッケータイプのゲームも、攻守ともに戦略性がほとんどなく(結果的にはボタン連打が一番の攻略法)、すぐに飽きてしまう。バックストーリーそのほかの演出が弱いのも物足りない。ソフトの定価が安いのはうれしいのだが。
45

TAC☆
あまりといえばあまりなシンプルさ。自動照準のレーザーでパックを打ち返すのは、適当なボタン連打のくり返しだけになってしまい、ほとんどゲームをしている気にもなれなかった。意識して弾道を変えるとか、打ちかたに強弱をつけられるとか、スポーツものっぽい要素が少しでも欲しかったところ。キャラクターやフィールドの選択にしても、外見以外の変化が感じられないのがさびしい。
50

その他のソフト 〜ピックアップ〜

サ・占い〜恋愛星座占い〜
■ヴィジット■ETC
■11月11日
■¥1,800
12星座に従って、プレイヤーの基本的な性格や恋愛傾向を診断してくれる占いソフト。1日ごとの恋愛指数や、気になる相手との相性を占うこともできる。

サイド バイ サイド スペシャル2000
■タイトー■RCG
■11月11日■¥2,000
■MC(1ブロック)
アーケードでも話題を呼んだ人気RCG『サイドバイサイド』の最新作。コースが追加されているほかにも、タイムアタックやリプレイなどの新機能が楽しめる。

実戦パチスロ必勝法!シングル〜シーマスターX〜
■マックスベット■SLG
■11月11日■¥2,500
■MC(1ブロック)
最新機種を低価格でリリースする『実戦パチスロ必勝法!シングル』シリーズの最新作。「リトラテール」で話題になった山佐の「シーマスターX」を完全収録。

デジタルミュージアム ヒロ・ヤマガタ
■イマジニア■ETC
■11月18日
■¥7,800
国際的に活躍している画家ヒロ・ヤマガタ氏の作品を収録したCD-ROM画集。176点におよぶ作品以外にも、作品情報が閲覧できるカタログモードを収録。

サ・占い2〜毎日のタロット占い〜
■ヴィジット■ETC
■11月18日
■¥1,800
タロットカードを使って、毎日の運勢を占うことができる占いソフト。知りたい条件に応じて、さまざまな占い方が試せるのだ。タロットカードの入門にも最適。

SIMPLE1500シリーズ Vol.19 THEすごろく
■D3パブリッシャー■TBL
■11月18日■¥1,500
■MC(1ブロック)/4P対戦可
サイコロの目で進む、すごろくゲームを題材にしたTBL。止まったマスごとに、さまざまなミニゲームがプレイ可能。難易度の異なる3種類の盤面が楽しめる。

SIMPLE1500シリーズ Vol.20 THEパズル
■D3パブリッシャー■PZG
■11月18日■¥1,500
■MC(1ブロック)/2P対戦可
6色のカラーボールを積み上げて、同じ色を3色以上つなげて消していくアクションPZG。ストーリーモードでは、各エリアの最終面でボスキャラとの対決も。

最強東大将棋2
■毎日コミュニケーションズ■TBL
■11月18日■¥6,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)
手ごわいCOMが好評だった将棋ソフトの第2弾。さらにパワーアップした思考ルーチンを相手に「対戦話将棋」や「棋力認定」などの多彩なモードが楽しめる。

HEIWAパチンコグラフティVol.1
■アクアルージュ■SLG
■11月18日■¥3,800
■MC(1ブロック)
HEIWAの最新機種を収録した『HEIWAパチンコグラフティ』の第1弾。「麻雀物語」、「ブラボー極2」、「プリンセス物語」の3機種を完全収録。

Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION Vol.1
■コナミ■ETC■11月25日■¥2,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)/専用コントローラ
『DDR 2nd ReMIX』のアペンド対応ディスク第1弾。『beatmania』でおなじみの曲を、『DDR』でプレイできる。(※別売の『DDR 2nd ReMIX』が必要)

AI麻雀2000
■アイフォー■TBL
■11月25日■¥6,800
■MC(1ブロック)
パソコンで好評の人気将棋ソフトの最新作がPSに登場。自由にルールを設定することが可能で、「段位戦」や「フリーモード」など、多彩なモードが楽しめる。

パチスロ アルゼ王国2
■アルゼ■SLG■11月25日
■¥5,800■MC(2ブロック)/AC(DS対応)/スロコン対応
最新機種を収録した人気パチスロソフトの第2弾。「ハナビ」、「ワードオブライツ」、「アステカ」、「バイオメサイア」、「ビーマックス」の5機種を収録。

PLANET DOB(プラネット ドブ)
■ハドソン■ETC
■11月11日■¥5,800
■MC(1ブロック)
逃げ出した「音」を音を使って探し出して捕まえるという新感覚のゲーム。一定数の音を捕まえると、音楽を作るミニゲームも楽しめるようになる。

SuperLite 1500シリーズ 新生トイレの花子さん
■サクセス■AVG
■11月25日■¥1,500
■MC(1ブロック)
全編フル3Dアニメ、フルボイスによるAVG。肝だめしの最中に行方不明になった姉を捜すため、花子さんの謎に挑む主人公の姿を描く。

SuperLite 1500シリーズ SUPER CASINO SPECIAL
■サクセス■SLG
■11月25日■¥1,500
■MC(1ブロック)
COMを含めた10人で目標額を競うランキングモードを搭載したカジノゲーム。ルーレット、バカラ、ブラックジャックなど、全7種類のゲームができる。

着メロディだもん
■ビング■ETC
■11月25日
■¥1,980
最新ヒット、ゲーム、アニメ音楽など約200曲の着メロを収録。いろいろな機種ごとの入力方法を優しく教えてくれるほか、自分で作曲することもできる。

週刊Gallop ブラッドマスター
■ポニーキャニオン■SLG
■11月25日■¥6,800
■MC(6ブロック)
プレイヤーが馬主兼生産者となって、自分で考える「血統」を幾代にも練り上げていく競走馬血統SLG。「週刊Gallop」の協力による詳細なデータも魅力。

DPSオススメ 今号はこれをCHECK!

電撃PS コロシアム

今回のテーマ［記録大発表］

DPS BATTLE COLOSSEUM

今号のこの1枚

◀キャラへの愛情が感じられる、花塔陰雅さん（福岡県）の記録申請ハガキ。こういったキャラへの愛情も、好記録を生み出すときの重要な原動力なのだ。

読者がゲームで出してくれた記録を大募集している「DPSコロシアム」。Vol.123では事情により、突然コーナーをお休みしてしまって、本当にごめんなさい！　1回お休みをもらったぶん、今回は密度の濃い記事をお送りしていくぞ。読者のみんなが、記録作りにチャレンジする精神を失わない限り、このコーナーは永遠に続けていくので、応援をよろしく！

●VOL.118オリジナルグッズプレゼント当選者：『フェイバリットディア』キャラマグネット・船森美加（神奈川県）、リッキー・菅田絵美（神奈川県）、ピエール・鈴木康浩（岩手県）。●VOL.120オリジナルグッズプレゼント当選者：トロ・長田泳子（愛知県）、ジュン・北野未希（福井県）。※たくさんの応募、ありがとう!!

当コーナーに寄せられた好記録の数々をご覧あれ!!

今号では9月20日で正式募集をしめ切った種目を中心に、スゴイ記録をたくさん発表していくぞ。ちなみに『あすか120%～』では約束どおり、上位3名に賞金（1人6万円）を、上位10名に時計・ライター・キーホルダーのセット、11～30位にキーホルダーをプレゼント。おめでとう！

最終発表 あすか120% FINAL BURNING Fest.（サバイバルモードでゲームオーバーになるまでのスコアを競う。選択キャラは自由。）

優勝：山敷広次（兵庫県）　2,147,483,600点（北条虎美使用）
優勝：羽石和行（栃木県）　2,147,483,600点（鈴木めぐみ使用）
優勝：永田義典（群馬県）　2,147,483,600点（鈴木めぐみ使用）
4位：大植康宏（静岡県）　1,028,606,400点（豊田可莉奈使用）
5位：高野直樹（北海道）　913,986,000点（鈴木めぐみ使用）

上位3名はカンスト！

サバイバルモードでは、2,147,483,600点で点数がカンストしてしまうことが判明。そこでカンスト達成の3名を全員優勝（賞金は3等分）とさせてもらったぞ。ちなみにカンスト達成までは、実際のプレイ時間で30時間近くかかるとか。

中間順位記録

6位…632,175,600点	30位…60,229,300点
7位…555,591,700点	35位…34,626,300点
8位…463,367,300点	40位…26,982,800点
9位…413,388,800点	50位…17,980,200点
10位…309,631,800点	60位…15,017,000点
15位…232,875,500点	70位…12,887,800点
20位…159,102,100点	80位… 9,058,100点
25位…105,861,700点	（参加者：95名）

小学生部門のトップ記録

男子トップ：菊地俊介（栃木県）…………3,545,600点（鈴木めぐみ使用）
女子トップ：垂井恵美（青森県）…………7,337,500点（鈴木めぐみ使用）

使用キャラ別のトップ記録

使用キャラ	トップ	スコア
鈴木めぐみ	羽石和行　（栃木県）	2,147,483,600点
	永田義典　（群馬県）	2,147,483,600点
北条虎美	山敷広次　（兵庫県）	2,147,483,600点
豊田可莉奈	大植康宏　（静岡県）	1,028,606,400点
新藤環	危機論Ⅰ　（栃木県）	632,175,600点
小和田奈々	前ダッシュ（奈良県）	555,591,700点
山崎竜子	つけもの　（愛知県）	431,388,800点
御手洗清子	新ケ江友数（福岡県）	302,237,900点
大久保久美	松尾信久　（福岡県）	232,875,500点
川崎忍	大菊将男　（神奈川県）	217,672,500点
本田飛鳥	佐伯隆之　（広島県）	22,266,100点
キャシィ・ワイルド	宮下耕一　（岡山県）	6,810,200点

最終発表 DINO CRISIS（普通にゲームを始めて、クリア時にエンディングで表示されるタイムを競う。）

優勝：ゆきちゃん（千葉県）

1時間18分48秒

クリア回数3回のデータを使用して記録達成。記録達成時はセーブ回数0回、無限グレネード弾使用でクリアしていた（オプションは初期設定）。分岐点では、1～3回目はゲイルに付き、4回目だけリックに付くルートを選択していたぞ（エンディングは3／3）。

▲ゆきちゃんさんによるプレイの1シーン。ヘリポートでのTーレックス戦は、グレネード弾3発で終わらせていた。

最終発表 エースコンバット3（ルール②）（最終面までの到達タイムを競う。最終面の時間は含まない。）

優勝：MIC（奈良県）　23'31"（レベル・ノーマル）

各ミッションのクリアタイム			
		Scylla and Charybdis	1'05"00
Awakening	1'03"03	Power for Life	1'51"86
Bravado	1'51"26	Guardian Angel	0'57"03
Enter Dision	2'37"60	The Prize	1'47"10
Paper Tiger	1'46"86	Utopian Dreams	1'24"33
Broken Truce	1'37"56	Reality Distortion	2'22"70
Ghosts of the Past	1'51"76	Counterrevolution	1'50"80
No Clearance	1'07"46	Pursuit	0'17"13

最終発表 エースコンバット3（「Enter Dision」ミッションで飛行訓練中に稼いだポイントの高さを競う。）

優勝：塩野政治（東京都）

7,096ポイント（F-16XFU）

NORMAL操作使用。加減速の細かい操作で可能な限りディジョンに接近するのがコツ。

◀この時点で7000点を突破！　このスコアには、2次攻撃（DECOYなどの破壊）は含まれていない。

最終発表 エースコンバット3（ハードモードの「Tunnel Vision」ミッションでクリアタイムを競う。）

優勝：たき火（愛知県）

2'08"30（R-103）

NORMAL操作使用。最短ルートで飛行するため、地形はギリギリで避けていた。

◀分岐地点では、左のルートを選択。最初から最後までフル加速で飛行し、このタイムを叩き出していたぞ。

★そのほかの記録募集情報●『俺の料理』で、3分クッキングモード「大衆食堂」でのスコアの高さを競う。細かい制限はとくになし。ハガキには『俺の料理』と明記して「スコア／人数／☆の数」を書こう。記録確認はメモリーカードで行う。しめ切りは11月20日消印有効。●『ロビット・モン・ジャ』で「No.27：原稿を取りに」のクリアタイムを競う。自機のパワーアップや設定上の制限はとくになし。ハガキには『ロビット・モン・ジャ』と明記して「記録」を書こう。記録確認はビデオテープ（VHSかS－VHS）で行う。しめ切りは12月20日消印有効。

特別発表 募集外の記録も大発表!!

▲「あすか120%ＦＩＮＡＬ〜」で黒沼泰生さん（千葉県）が164ラッシュを記録（モードは自由）。

▲前田さんによる「XI」エンドレスモードのカンスト直前シーン。ここまで８分ちょっとで到達。

■『スプリガン ルナヴァース』ミッション16のクリアタイムを競う（使用キャラ自由／高田孟（愛知県））0'35

■『スプリガン ルナヴァース』ミッション13のクリアタイムを競う（使用キャラ自由／高田孟（愛知県））5'29

■『XI』エンドレスモードで999,999点（カンスト）になるまでの時間を競う／前田有奈紀（兵庫県）8'10''06（レベル17、ＭＣ：210チェイン、ＭＣＳ：18,810点、左下の写真参照）

■『アインハンダー』難易度ノーマルでのスコアを競う（隠し機体は使用禁止）／幸正崇（埼玉県）121,155,600点（エンディミオンMk.Ⅱ使用）

■『ゼノギアス』ミニゲームのグルグルパンパンで"最低"スコアを競う（レベルや使用キャラは自由）／カウボーイ（福島県）−2430点（バルト使用）

オリジナルグッズ披露宴

マルチのヌイグルミ 束織湯元（東京都）

『To Heart』のマルチをモデルにしたこのヌイグルミは、なんと高さが90cmもあるジャンボサイズの仰天作品なのだ。胴体部分には天然そば殻がつめられていて、枕としても使用できるぞ。大胆な発想の作品ながら、作りは本格派なのだ。

希望者にプレゼント

この作品を１名にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名と「マルチ希望」という１文を書き、下の係まで。

応募先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶11月29日消印有効

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式募集の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券はグッズ応募時にハガキに貼っておくと最優先で当選させてもらえる、超便利なアイテムなのだ。

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「住所、氏名、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添えよう。採用者には、もれなく粗品をプレゼントさせてもらうぞ。

参加はハガキ１枚でOK! さまざまな記録を募集中!!

記録申請の方法 記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請ハガキのルール 原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまう場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

申請時の注意点 同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

エントリーのルール 記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため"編集部から通知があった場合のみ"申請記録の証拠になるメモリーカードなどを送ってもらうぞ（確認後に返却する）。詳しい送り方などは通知のときに説明するのでご安心を。

急げ!! Dance Dance Revolution 2nd ReMIX

ルール 「ARCADE MODE」のHARDのBASICで、スコアの競う。曲数は自由。スティックなどのボタン連射機能は禁止！

申請記録 『DDR２』と明記して「スコア／選んだ曲／使用コントローラ」を書こう。専用コントローラでの最高記録も発表予定だ。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶11月20日消印有効

急げ!! ポップンミュージック2

ルール 「ORIGINAL」の「MARATHON」モードで「BEGINNER」、「FULL」それぞれでスコアを競う。

●記録確認はメモリーカード使用

申請記録 『ポップンミュージック２』と明記して「参加部門／スコア／使用コントローラ」をハガキに書こう。使用コントローラ別の最高記録も発表予定だ。

しめ切り▶11月20日消印有効

新登場 ランナバウト2

ルール 「REQUEST#01」でクリアタイムの早さを競う。使用車種は自由。使用するモードは、「RUNABOUT」と「TIME TRIAL」のどちらでもOK。

申請記録 『ランナバウト２』と明記して「タイム／使用車種」を書こう。正式募集外のコースでも、記録の集計は行う予定だ。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶12月20日消印有効

募集中 バイオハザード3 ラストエスケープ

ルール ゲームをオールクリアするまでのタイム（エンディングで表示）を競う。競技対象になるのは、１周目のみとする。集計はHARDとLIGHT別々に行う。

申請記録 『バイオハザード３』と明記して「タイム」を書こう。記録を出す全過程をビデオテープ（VHSかS−VHS）に録画しておくこと。

●記録確認はビデオテープ使用

しめ切り▶12月20日消印有効

DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げる５部門での上位の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…（11月20日消印有効まで▶12月24日発売号で発表）

〒101-8305 （株）メディアワークス DPSコロシアム係まで

報酬 参加者が600人以上なら「１位に8,000円、２〜５位に3,000円」、599〜200人で「１位に5,000円、２〜３位に3,000円」、199〜50人で「１〜３位に1000円」、49〜20人で「１位に1000円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選で１名ずつに2,000円を進呈。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合には１位にグッズを贈る）。

▶石川県　あまそねずみさん：[illegible]からないとちゃんと働いてくれませ[illegible]からね。ある意味、ムツゴロウ王国的な生活なのかもしれません。笑。

▼愛媛県　ナマケモノさん：ケダモノは哀愁があってカッコイイですよね。

▲？県　？さん：自信ありげです。なんていうか……ゲットしたぜ！　って。

▼三重県　高瀬雛さん：味覚メチャクチャですよね。読めないです。点数が。

▼栃木県　成瀬めいさん：背中を守りあえるのはいいですよね。ジョウイ……ちゃんと相談しないと。仲間なんだから。考えていることを隠さずに話し合って[illegible]

▲埼玉県　ヒワラムトさん：自分を大切に[illegible]ことに繋がるってコトをちゃんと考えないとなんですけどね。ただただ、自らを犠牲にするのはある意味、ズルイです。

▲長野県　ゆうすずみさん：『クロス』ではどんな活躍をするんでしょうか？

◀群馬県　藤城アシュナさん：このなんていうか、張り切ってるオッパイが特徴ですから。次回作に当たる、『ルナ・ウイング』にも期待でしょうか？　それにしても……。でも洋モノのHビデオの女優さんでいるんですよねぇ。

▶埼玉県　蒼月澪さん：出[illegible]てたんですけどね。相変わらずみたいです。

▲大阪府　綾田ユキさん：『どこいつ』コスプレ……っていうか、キグルミパーティって感じです。暑そうですよね。ものスゴク、毛がモコモコですし。

▼京都府　ポリエステルさん：ジャイアンよりもド迫力！　実際にどんな曲を歌っているんでしょうねぇ？　痛いんですかね？　耳が。ガンガンと。

▲[illegible]県　SEIKOさん：現在の情報だと、妙に悲しげですよね。続報に期待です。

▼滋賀県　仙蛙さん：いけてる男子高校生ナンバー1は伊達じゃない？　この髪型なら。笑。

▼岩手県　ちぇるしーさん：なんていうか、独特のアレンジがステキです。ゲーム自体は結構普通っていうか、安心してプレイできるタイプのようです。

▼埼玉県　梨子彦さん：アンテナだったなんて！　っていうか、もしもコレがアンテナだったら、髪型を強引にぐちゃぐちゃにしちゃえば、ゲームオーバー？

▼宮城県　トモさん：やっぱり切ないキスシーンが似合いそうです。この2人には。

▲和歌山県　山崎美由紀さん：なんだか大迫力です。アートですねえ。力強いです。

CGでバッチリ！

ハガキサイズにプリントアウトして送って下さい！　データでの応募は受け付けてません。

▶福井県　めいかさん：人気今だ衰えずです。未だにやり込んでグッときてる人多いみたいです。

◀東京都　刈穂ひよりさん：CGは個性が出にくいので、色とか、ものすごく気を使いますね。イロイロ試してガンバってください。

▲大阪府　東本夕夜さん：よく考えると銃とか平気で売っているっていうのが、かなり怖い気もします。まあ、裏世界とはいえ……人もバンバン殺せますし。

▼大阪府　柳けふさん：もう、見た目は全然剣聖じゃないあたりがこの人のスゴイところでしょう。あと木の上で昼寝しちゃうところ。今時。

▲静岡県　南さつきさん：どんなお話になるんでしょうねぇ？　自由度はものすごく高いらしいですが。CD2枚組に秘められたパワーを発揮して欲しいです。

▼埼玉県　ヒウラムトさん：PS初期の超高難度SLGです。システム的には楽しいところがたくさんあったんですけどね。戦闘シーンでダメージ受けても痛がらないし。

▲埼玉県　香川さやかさん：ワガママっぷりにメロメロな人も多いようです。っていうか編集部でもオープニング見ただけで買っちゃった人間がたくさん……笑。ココまで来ると愛するしかないですよね。

4色奴隷

◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールはP.167のPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号P.168参照。④：封書もOK：奴隷系

▲埼玉県　[illegible]さん：[illegible]てみると本当に使えたので良かったって意見多いです。まあ、外見だけだと、趣味キャラって感じもしますからね。半ズボンですし。笑。

▲千葉県　もんちっちさん：[illegible]

▲石川県　夜鳥あいすさん：魅力的なキャラが多いですよね。実際のゲームのデキに期待です。

▲徳島県　長尾叶矢さん：お姉さんはコレくらい色っぽいとやる気が出ます。特に少年は。

▶宮城県　フォレストさん：思い出がフレーム毎に降ってくる感じでしょうか？　思い返すと、すさまじいお話ですよねぇ。まあ、悪魔とか絡んできちゃってますけど。

▶千葉県　花那菜さん：仲間の数が多くて、[illegible]が大変です。覚えるだけでも一苦労。

▶三重県　肉さん：ミジンコピンピンの様で妙に可愛いです。グイッて。

▶栃木県　めもるんさん：高校生が異世界で大活躍！　召喚システムも楽しそうです。

▶石川県　夜鳥あいすさん：PAを[illegible]ために未だにやりこんでる人も多いですよ。

▶[illegible]

▲埼玉県　白河夢荒さん：サスペンスでドキドキですから。

▲広島県　山口葵さん：彼の生きざまはある意味カッコイイですよね。

▲大阪府　延川祐子さん：家族ですね。なんとなく楽しそうです。寮のような共同生活？

▼栃木県　アブサンさん：ちょっとだけ危ないロックも、見て[illegible]

▼長野県　スっちょんさん：どうみても……各キャラ毎に種族は全然違いますよね。一体どんな世界なんでしょう？　人間世界じゃないですし。その辺のなんていうか、いい意味でこびている部分はもっと欲しかった気がします。ちょっと主人公が神様すぎて……感情移入しにくいっていうか。

▲東京都　[illegible]神カナヤさん：正統派のSFってイマイチ人気ないんですよねぇ……。ゲームとしてはかなり面白いんですけどねぇ。シナリオもよく考えられているし。プレイしてみたらグッと来るタイプのRPGなのは間違いありません。機会があったら手に取ってみるコトをお薦めします。キャラも魅力的ですよ。

▲山形県　清水愛良さん：森の美少年。動物は……しじゃなきゃいいんですけど。

▼大阪府　夜霧ホムラさん：イロイロと採ってくるの得意でしょうねぇ。料理も。

▼大分県　出光銀太郎さん：ちょっと少年っぽいクラウド。続編的なお話は……もうないんでしょうねぇ。魅力的なキャラが多かっただけに[illegible]

▲神奈川県　アメミヤユタカさん：『III』でも彼女出てきませんかねぇ？

▲福井県　有栖川恭さん：ちゃんとした制服を着ていれば防御力もそれなりなんですけど。

▲神奈川県　和泉森閑さん：なんていうか、服装やアクセサリーが突き抜けてます。

移植化計画

他機種ソフトでPSに移植して欲しい作品のハガキはこのコーナーあてで！　PSになってない良作まだまだありますよね。期待を込めて送って下さい！

▶神奈川県　小野泰子さん：どうなったんでしょうねぇ？　最近ウワサも聞きません。このまま消えていってしまうにはあまりに惜しいタイトルだと思うんですけどねぇ。続報を待っててていいんでしょうか？

▶福島県　森赤彦さん：やっと出ますからね。『魔剣X』。楽しみにしていた、DCファンも多いでしょう。もしも移植されるとすれば、PS2なんでしょうけど……そうすると早くても半年、1年後くらいですかねぇ？

▶英国　吉良さん：もう1人の自分と……内面の描き方は他のゲームでは見られません。

▶東京都　中島晴海さん：[illegible]ですよね。綺麗で遊びたいです。

▶香川県　H・[illegible]さん：『DASH2』楽しみですよね。[illegible]でしょうか？

のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送ってください。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いを持っている人には申し訳ありませんが御了承ください。**あて先：〒101-8305 ㈱メディアワークス「4Cど」係**

PlayStation
ARUZE CORP.
パチスロ
アルゼ王国2
Slotmachine Simulator
お待たせ!
遂にドンちゃんの
出番でい!!
「超人気筐体集結。」
実機メーカー「アルゼ」が放つ
パチスロシミュレーター第2弾!!
●遂にハナビが登場!
●多彩な攻略機能を使いこなせ!
●パチスロ実践講座モードで自分の腕を試すのだ!
充実した攻略機能がキミのものに!
自由に打つ事ができる「フリープレイモード」、初心者から上級者まで、レベルに応じた実機攻略法を学べる「パチスロ実践講座モード」、保存しておいたデータを比較検証できる「データ比較モード」、前作で好評を頂いた「サウンドテストモード」など、これで実機攻略は完璧だ!
大ヒット機種ばかりを揃えた最強のラインナップ!
ハナビ
ワードオブライツ
アステカ
バイオメサイア
ビーマックス
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
FamilyMart
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
プレイステーション用ゲームソフト
「パチスロアルゼ王国2」
11月25日発売予定 価格5,800円(税別)
アルゼ株式会社
ホームページアドレス
http://www.aruze.com
〒135-0063 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルA棟
"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
「パチスロアルゼ王国」も大好評発売中! 実機を凌駕したパチスロシミュレーター!
★アレックス ★ジロキチ ★エドノネズミ
価格5,800円(税別)
こっちもヨロシク!
ネオジオポケット用ゲームソフト
「パチスロ アルゼ王国ポケット HANABI(ハナビ)」
HANABI
好評発売中!
価格3,800円(税別)
NEOGEO POCKET
はSNKの商標です。

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン

1999 HOW TO WIN

西暦2000年も、もう目前。1900年代のゲームは1900年代中にクリアして、スッキリした気持ちで新年を迎えましょう。そんなときにお役に立つのが、このプレイクエスチョン！ 人気タイトルが目白押しのラインナップです。

Memories Off

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「メモリーズオフ」ファンの方々、お待たせしました！ 攻略記事の第2弾です～ 今回はエンディングまで攻略してるんですが、1回クリアしただけでは見ることができない絵もあります。そういう場合はデート場所を変えてみると、違った絵を見られることがあるので試してみるといいかもです～。　（小岩）

今回は、中盤からエンディングまでをチャートで完全フォロー。Vol.121の記事と併せて読めば、5人の女の子の完全クリアはもう目前だ！

発売中 AVG	▶¥6,800 ▶キッド
	▶MC(2ブロック)

ストーリー中盤からエンディングまで、チャートで一気に攻略!!

▶これで完璧！ 攻略記事を参考にオールクリアを目指そう。

ストーリー中盤からエンディングまでの最短攻略チャートを大公開!! まだエンディングを見ていない人は、今回とVol.121の記事の両方を活用してほしい。なお、表中の★はエンディングを見るための必須イベント、※は各イベントの発生条件を表しています。また、各イベントの番号は前回の記事からの続きとなります。

霧島小夜美

■エンディングは目前!!

表を見てもらえばわかるように、小夜美の場合は残る必須イベントは2つ。どちらのイベントも特別な条件はないので、あとはエンディングまで一直線！ もし、エンディングが見られなかった場合は、もう1度表を見直してみよう。

NO.	日付	時間	場面	選択肢
20	10/16	昼休み	★挫折した小夜美	「唯笑に余りがあるか聞いてみる」
21	10/21	午後	★小夜美を見舞いに行く	「デートに誘いたかったんだろ？」

今坂唯笑

■好感度による分岐アリ

とくに注意点はないので、表の通りにゲームを進めていけばOK。18日のイベントが終了した時点で回想シーンに入れば、唯笑のエンディングを見ることができる証拠だ。また、それ以降のシナリオは好感度が一定値に達しているかいないかで、2パターンに分岐する。それぞれ違う絵と話が展開するので、絵を全部集めるためにも両方クリアしよう。

▶これは好感度が一定値に達していたパターン。表の通りにゲームを進めれば、こちらのルートへ進む。

◀こちらは好感度が一定値に達していなかったパターン。こちらのシナリオも一見の価値があるぞ。

NO.	日付	時間	場面	選択肢
21	10/11	昼休み	★小夜美の頼みごと	「ゴメンちょっと用事が」
22		放課後	★何処で勉強する？	「家で勉強」
23	10/12	昼休み	★小夜美の頼みごと	「ゴメン今日も勘弁してよ」
24			★かおるに数学を……	「がんばるように励ます」
25	10/14	放課後	唯笑と学校に～	「ま、いいか」→「確かオマジナイだよな？」
26	10/15	放課後	唯笑の用件に対して	「ノートでもなくしたのか？」
27	10/18	―	―	※この日以降、好感度によってシナリオが分岐

音羽かおる

■★イベントを見逃すな

唯笑と同じく特に注意すべき点はナシ。下の表にあるイベントをすべてクリアしていけば、エンディングを見ることができるぞ。選択肢を間違えないように表をよく見て、ゲームを進めよう。また、このかおるのシナリオでは唯笑がよくちょっかいを出してくるけど、くれぐれも浮気をしないように！

NO.	日付	時間	場面	選択肢
21	10/21	午前	かおるが家に来る	「巧みにごまかす」
22			かおるの質問に	「そんな事あるはずない」
23	10/26	放課後	★かおるから本を……	「受け取る」
24	11/1	午後	★かおるとデート	「デートする」→「かおると遊びに行く」
25	11/8	朝	目隠しされる	「かおるだな？」
26		放課後	★かおるとの会話	「探すのを手伝う」→「図書室の手伝い」

伊吹みなも

■4つのイベントに注意

みなもの場合は25、27、28、29の4つのイベントに要注意！ これらのイベントで表にある選択肢を選ばなかった場合は、クリア不可能になってしまうぞ。また、8日の放課後イベントで、勉強を教えているか教えていないかで発生するイベントが異なるが、どちらの場合もエンディングを見ることは可能だ。

NO.	日付	時間	場面	選択肢
22	10/15	―	みなもが病院にいると知る	※勉強を教えていない場合のみ発生→24へ
23	10/18	昼休み	★屋上でみなもの絵を見る	「やっぱり…」※12日のイベントをクリアした場合のみ発生
24		放課後	★みなもと待ち合わせ	「行ってみるか…」※勉強を教えていない場合のみ発生
25	10/19	朝	★落ち葉見に誘われる	「話を合わせる」
26	―	朝	★みなもにデートに誘われる	※勉強を教えていない場合→28へ ※10日の喫茶店イベントを見た場合は以下の選択肢 「デートとは～」→27へ 「繁華街なんか～」→28へ
27	―		★デート中（公園）	「我慢する」
28	―		★デート中（街中）	「よし、今から行こう！」→「見えるよ」
29	―	夜	★みなもが病院を抜け出す	「玄関に出る」

双海詩音

■好感度の高さが決め手

1つ目の注意ポイントは18日のイベント。これは、これまでの★イベントをすべてクリアしていないと発生しないぞ。次の注意ポイントは、30日の詩音を追いかけるイベント。この時点で好感度が一定値に達していないと、なんとバッドエンディングへ移行してしまう。表の通りに進めていれば問題ないはずだ。

NO.	日付	時間	場面	選択肢
23	10/18	―	詩音の父親の話	※これまでの★をクリアしている場合のみ発生
24	10/22	放課後	何処に行く？	「図書館へ行く」
25	10/23	放課後	詩音を待っている間	「本でも読んでみる」
26	10/24	放課後	喫茶店にて	「詩音を守る」
27	10/25	放課後	★昨日のことを聞く	「それじゃわからないよ」
28	10/28	昼	★遊園地で詩音を待つ	「このまま待つ」→「そのまま待つ」
29	10/30	―	★詩音を追いかける	※好感度によって分岐 好感度が高い→30へ　好感度が低い→バッドエンド
30			★詩音に追いついて	「いや、もういやなんだ！」

Q：ほかのヒロインに比べて彩花のイベント数が少ないような気がするのですが…。もしかすると、彩花のエンディングは用意されていないのでしょうか？
A：バッドエンドという形になりますが、彩花にも一応エンディングが用意されています。誰の好感度も上げず、ゲームを進めればバッドエンドになるので、スキップ機能を使えば簡単に見ることができますよ。彩花ファンでなくとも見る価値は十分にあるので、1度試してみるといいでしょう。

バロック 歪んだ妄想

暗い、とにかく暗い……。独特のダークな世界観もさることながら、ストーリー展開もかなりエグイです。なんか、登場キャラクターは自虐的な性格の人たちはっかりだし。でも、そういう意味では雰囲気はバッチリ。ゲーム内容も歯ごたえ満点だし、RPG好きの人は遊ぶ価値アリ。　（でも3D酔いには注意・小岩）

「とにかくエンディングが見たい!!」という人のために、最短攻略チャート を掲載！ 神経塔に隠された謎を解き明かす近道はここにある!!

発売中 RPG	▶¥6,800 ▶スティング
	▶MC(3ブロック)

エンディングまでの最短攻略チャートを大公開!!

このゲームでは、プレイヤーの行動によって、エンディングまでのクリアルートがさまざまに変化する。そこで、今回はエンディングまでの最短攻略チャートを徹底解説!! ほかにも、ゲームを進めるためのコツやアイテムリストなども掲載しているので、絶対に要チェックだぞ。

▶イベントの発生条件や必要アイテムをチェックしよう！

◀エンディングまでの道のりは長い。努力と根性が必要だ

最短攻略チャート

今回は最短ルートとしてチャートを公開しているが、ほかの手順でエンディングを見ることも可能だ。また、攻略チャートにそってゲームを進めると、一部のムービーを見ることができない。このムービーを見るには、イライザが感覚球を生み出すイベントを見ずに最下層の主と一体化する必要があるぞ。物語をより深く楽しみたいなら、ぜひとも見ておこう。ただし、その場合はエンディングまでのクリア手順が攻略チャートとは異なるので、注意してもらいたい。なお、神経塔はストーリー進行に合わせて、最下層が地下7階〜地下32階まで変化する。また、チャートを見てもらえばわかるように、神経塔と外界は何度も往復することになる。ダンジョンを出ると所持アイテムはすべて失われるので、できる限りアイテムを外界に転送して、次のプレイに備えるように心がけよう。

▲斬新なタッチで物語を描くムービーシーンは必見!!

①ゲームスタート

②神経塔B7F　最下層の主を天使銃で撃つ or塔の中で死亡する

③神経塔B15F　イライザから「綺麗な水」の依頼を受ける

まず、地下2階でイライザと会おう。彼女に近寄ると壁の中に消えてしまうが、その壁をすり抜けて奥の部屋へ進むと再び会うことができるぞ。このあと、地下15階で同じように壁をすり抜けて、イライザに話しかければ「綺麗な水が欲しい」と言われ、依頼を引き受けたことになるのだ。

④神経塔B17F　最下層の主に会って一体化する

このときの最下層は地下17階。マップは1本道で、スタート地点から真っ直ぐ奥へ進んでいくと神経塔の主に会うことができるぞ。そのあと、主に近づいて重なり合うと融合が始まり、2回目のプレイが終了。ムービーが挿入されたあとに外界へと戻され、次のプレイが始まるぞ。

⑤外界　首の者を浄化(斬るor殴る)して「首の者の結晶」を入手

2回目のプレイが終了し、外界へ戻ってくると首の者が地中に埋まっている。このとき、首の者に話しかけると「心臓の種が欲しい」と言われるが、渡す必要はない。2回攻撃すると首の者は消滅し、「首の者の結晶」を入手することができるぞ。なお、首の者はスタート地点から北東の方角にいる。

⑥外界　警備天使に「首の者の結晶」を渡す

「首の者の結晶」を手に入れたら、そのまま警備天使の元へ向かおう。警備天使はスタート地点から真後ろの位置にいるぞ。話しかけると「首の者の結晶が見たい」と言われるので、渡してあげよう。ちなみに、警備天使が立っている場所にある建物が研究所なので、よく覚えておくこと。

⑦神経塔　クリア、もしくは死亡

⑧外界　研究所に入る

外界に戻されたら研究所へ向かおう。そこでは、首の者のマネをした警備天使が地中に埋まっていて、研究所の中に入ることができるぞ。入口の奥に階段（筒状の物体）があるので、重なって「入る」を選択すればOKだ。なお、研究所の中には敵がいないので、アイテムを持っていく必要はないぞ。

⑨研究所　「自分の結晶」を入手

研究所の中に入るとイベントが発生して、入口が閉鎖される。そのあと、建物の中にいる自分の分身を攻撃すると（4体いる内のどれでも可）、「自分の結晶（＝綺麗な水）」をもらえる。このアイテムを手に入れると自動的に外界へと戻されるので、さっそく神経塔へと向かおう。

⑩神経塔B2F　イライザに「自分の結晶」を渡す

以前と同じようにイライザに近寄ると壁の中へ消えてしまうので、今回も壁をすり抜けて奥の部屋へ進もう。そこで、イライザに「綺麗な水」が欲しいと言われるので、「自分の結晶」を渡してあげよう。すると、イライザはさらなる下層で待っていると告げ、その姿を消してしまう。

⑪神経塔B15F　イライザが感覚球を生むシーンを見る

このときも先と同様に壁をすり抜けて奥の部屋へ行こう。イライザに話しかけると、彼女は感覚球を生み、回想シーンが挿入される。この回想シーンでは、物語の発端ともいうべき真実が明らかになるぞ。このシーンを見たら、ダンジョンをクリアするか、もしくは死亡して外界へと戻ろう。

⑫神経塔B13F　B13Fで未使用状態の天使銃を天導天使に渡す

⑬神経塔B20F　天使虫リトルを浄化して、「リトルの結晶」を入手する

地下20階には、天使虫リトルを培養している部屋がある。ここには、天導天使に天使銃を渡している状態でのみ入ることが可能だ。部屋の中には、天使虫リトルが培養されている装置が並んでいるので、浄化してあげよう。すると、「リトルの結晶」が手に入る。これを持ってアリスの元へ急ごう！

⑭神経塔B22F　アリスに「リトルの結晶」を渡す

⑮神経塔B32F　最下層の主と一体化する

エンディング

効率よくゲームを進めるためのコツ

このゲームでもっとも重要になるのは、アイテムの使い方。例えば、集束刑具で敵を1カ所に集めて、心臓刑具で心臓に変えてしまう、というように、いかにアイテムの効果を引き出すかが生き残る最大のカギとなるぞ。そのためにも各アイテムの効果をしっかり把握しておこう。また、敵の特徴に合わせて戦うことも大切だ。それぞれの特徴をいち早く見極めて、対処法を編み出そう。とはいえ、すべての敵と戦う必要はない。魔法を使うようなやっかいな敵は無視し、倒しやすい敵とだけ戦って主人公をレベルアップさせよう。

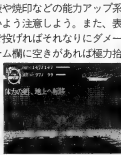
▶アイテムの使い方一つで戦闘がぐっと楽になる

◀無理は禁物。敵の数が多いときは迷わず逃げろ。

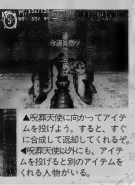
Q：ゲームを始めたばかりで、うまく神経塔の最下層へたどり着くことができません。初心者でも楽に最下層へ行ける方法はないでしょうか？
A：外界には操作法や基礎知識を教えてくれるトレーニングダンジョンがあります。まずは、ここで基本的なテクニックを身につけることをオススメすます。また、このダンジョンで得た経験値とアイテムは、外界に戻っても継続されるので、神経塔へ行く前にここでレベルアップしておくと展開が楽になりますよ。

冒険に役立つおすすめアイテムリストをお届け!!

ここでは、全242種類あるアイテムの中から、特に役立つものをピックアップして紹介するぞ!! 装備品や回復アイテムはもちろん、注入液や焼印などの能力アップ系アイテムは絶対に見逃さないよう注意しよう。また、表にないアイテムでも、戦闘で投げればそれなりにダメージを与えられるので、アイテム欄に空きがあれば極力拾うようにしよう。アイテムが余るようなら、感覚球で地上に転送するのもいい。ただし、感覚球1つにつきアイテム1個しか転送できないので、送る際は注意が必要。希少アイテムなどを優先して送るようにしよう。

▲感覚球で転送したアイテムを次のプレイに役立てよう。

呪葬天使にアイテムを投げて合成してもらおう!

呪葬天使は、1つのアイテムを変化させる能力と、2つのアイテムを合成する能力を持っている。呪葬天使に向かってアイテムを投げると、変化ｏｒ合成したアイテムを投げ返してくれるぞ。1つのアイテムを投げた場合は劣化、または腐っているアイテムの状態を回復。肉は焼き肉に、心臓は焼き心臓になって返ってくるので、覚えておくと便利だ。結晶や金の骨、銀の骨を投げると、まったく別のアイテムになって返却されるぞ。次は合成についてだが、合成後にできるアイテムは基本的にランダム。運が良ければ強力なアイテムを入手できるので、使う必要がないアイテムを持っている場合はどんどん合成してもらおう。「炎虫＋剣＝炎浄の剣」というように、いくつかの合成パターンも存在するので、自分なりに探してみるのもいいぞ。なお、呪葬天使とは地下1、4、8、17階で会うことができる。

▲呪葬天使に向かってアイテムを投げよう。すると、すぐに合成して返却してくれるぞ。
◀呪葬天使以外にも、アイテムを投げると別のアイテムをくれる人物がいる。

おすすめアイテム一覧

種類	アイテム名	効果
剣	流星の剣	ATK＋3、投：90ダメージ。攻撃スピードが高速
	炎浄の剣	ATK＋4、投：82ダメージ。炎属性を持つ
	氷結の剣	ATK＋4、投：82ダメージ。氷属性を持つ
	雷鳴の剣	ATK＋4、投：82ダメージ。雷属性を持つ
	体力の剣	ATK＋4、投：80ダメージ。HPのMAXが20アップする
	活力の剣	ATK＋4、投：80ダメージ。VTのMAXが20アップする
	守護の剣	ATK＋4、投：80ダメージ。DEFが3アップする
	硝子の剣	ATK＋10、投：88ダメージ。クリティカル率が高い。階段を降りるか装備から外すと壊れる
	三属の剣	ATK＋5、投：129ダメージ。炎、氷、雷の3つの属性を有する
コート	耐炎のコート	DEF＋2、投：50ダメージ。炎攻撃に耐性がある
	耐氷のコート	DEF＋2、投：50ダメージ。氷攻撃に耐性がある
	耐雷のコート	DEF＋2、投：50ダメージ。雷攻撃に耐性がある
	体力のコート	DEF＋2、投：63ダメージ。HPのMAXが25アップする
	活力のコート	DEF＋2、投：49ダメージ。VTのMAXが25アップする
	攻守のコート	DEF＋2、投：72ダメージ。ATKが3アップする
	運気のコート	DEF＋2、投：66ダメージ。クリティカルが出やすくなる
	歪んだコート	DEF＋4、投：99ダメージ。腹痛・錯乱以外の状態をすべて防ぐ
	硝子のコート	DEF＋9、投：99ダメージ。防御力が高いが、階段を降りるか装備から外すと壊れる
	三属のコート	DEF＋3、投：129ダメージ。炎、氷、雷の3つの属性の攻撃を防ぐ
偽翼	持久偽翼	投：50ダメージ。VTの減りが3／4になる
	攻撃偽翼	投：50ダメージ。ATKがランダムでアップする
	防御偽翼	投：50ダメージ。DEFがランダムでアップする
	幸運偽翼	投：50ダメージ。クリティカルが出やすくなる
	経験偽翼	投：50ダメージ。異形を倒したときに得られる経験値が＋20される
	特殊偽翼	投：50ダメージ。腹痛以外の特殊状態をすべて防ぐ
心臓	心臓の種	投：50ダメージ。VTを30回復。全快時に食べると、VTのMAXが10アップする
	心臓の実	投：65ダメージ。VTを全回復。全快時に食べると、VTのMAXが25アップする
	焼け心臓	投：80ダメージ。焼きすぎの黒コゲ心臓。VTが全回復するが、HPは半分になる
肉	愚流の肉	投：敵が40回復。HPを30回復。全快時に食べると、HPのMAXが8アップする
	中流の肉	投：敵が60回復。HPを99回復。全快時に食べると、HPのMAXが12アップする
	賢流の肉	投：敵が999回復。HPを全回復。全快時に食べると、HPのMAXが25アップする
	焼肉	投：敵が999回復。焼きすぎの黒コゲ肉。HPが全回復するが、VTが50減少する
箱	回復の箱	投：99ダメージ。HPを回復する。どのくらい回復するかは開けるまで不明
	希望の箱	投：75ダメージ。ステキなモノが入っているが、開けるとまれに爆発することも
	持ってない箱	投：75ダメージ。持ってないアイテムが出てくる
	不定の箱	投：75ダメージ。基本アイテムが入っているが、開けるとまれに爆発することも
	肉の箱	投：75ダメージ。肉が入っているが、開けるとまれに爆発することも
	爆破の箱	投：75ダメージ。爆発に関するモノが入っているが、大爆発を起こすことがあるので注意
	硝子の箱(剣)	投：75ダメージ。中にぼんやりと剣が見えている。開けるとまれに爆発することも
	硝子の箱(コート)	投：75ダメージ。中にぼんやりとコートが見えている。開けるとまれに爆発することも
	硝子の箱(偽翼)	投：75ダメージ。中にぼんやりと偽翼が見えている。開けるとまれに爆発することも
	すばらしき箱	投：115ダメージ。強力な装備品が入っているが、開けるとまれに爆発することも
	玩具の箱	投：155ダメージ。開けるたびにアイテムが出てくるが、まれに壊れることがある
	進化の箱	投：111ダメージ。進化の液、回復の液のいずれかが入っているが、まれに爆発することも
液	滋養の液	HP・VT・脱力を回復する
	攻撃の液	装備中の剣のATKが1アップする
	防具の液	装備中のコートのDEFが1アップする
	攻防の液	装備中の剣のATKと装備中のコートのDEFが1アップする
	進化の液	レベルがアップする
	回復の液A	ATKが全回復。全快時に注入すると、ATKのMAXが1アップ

種類	アイテム名	効果
液	回復の液D	DEFが全回復。全快時に注入すると、DEFのMAXが1アップ
	回復の液AD	ATKとDEFが全回復。全快時に注入すると、それぞれのMAXが1アップ
	回復の液DX	ATKとDEFが全回復するうえ、それぞれのMAXも2アップする
	希望の液	注入すると、全パラメータ・肉や心臓の腐り・装備中アイテムのダウン状態を回復
	防腐の液	腐りや劣化を防ぐ液。装備しているアイテムと、持っている肉や心臓に効果がある
	鉄骨の液	持っている骨の数を増加させる
	培養液	敵に投げつけると、同じ敵がもう1体出現する液。注入では効果がみられない
焼印	治癒印	投：83ダメージ。HP回復のスピードがアップする
	持久印	投：83ダメージ。VTの減りが1／2になる
	不動印	投：83ダメージ。敵のはじき飛ばしや盗み、アイテムの散乱などを防ぐ
	復活印	投：153ダメージ。HPが0になっても、復活できる。1度復活すると、無効化する
	俺印	投：133ダメージ。死亡時、この印が押されたアイテムは地上1階に戻る
	分裂印	投：113ダメージ。押しておくと、フロアを降りるごとに所持アイテムが分裂する
	消却印	投：63ダメージ。焼印を消す焼印
	三叉印	投：113ダメージ。剣での攻撃が、三つ又になることがある
	特半印	投：0ダメージ。すべての特殊状態が、半分の時間で回復する
刑具	中爆刑具	周囲の敵に爆発効果を与える
	大爆刑具	部屋の中にいる敵すべてに爆発効果を与える
	火炎刑具	部屋の中にいる敵すべてを炎で攻撃
	氷結刑具	部屋の中にいる敵すべてを氷で攻撃
	雷電刑具	部屋の中にいる敵すべてを雷で攻撃
	心臓刑具	部屋の中にいる敵を心臓に変えてしまう
	半減刑具	部屋の中にいる敵の半数を抹殺する
	回復刑具	自分と敵を含め、部屋の中にいるキャラのHPが50回復する刑具
文様	回復文様	HPとVTが回復する文様。裏返して置いた場合は減少する
	中爆文様	周囲を爆発で攻撃。裏返しておくと再入手可
	大爆文様	部屋中を大爆発で攻撃。裏返しておくと再入手可
	火炎文様	周囲を火炎で攻撃。裏返しておくと再入手可
	氷結文様	周囲を氷結で攻撃。裏返しておくと再入手可
	雷電文様	周囲を雷電で攻撃。裏返しておくと再入手可
	錯乱文様	周囲を錯乱状態にする。裏返しておくと錯乱を回復。そうでないときは再入手可
	暗黒文様	周囲を暗黒状態にする。裏返しておくと暗黒を回復。そうでないときは再入手可
	腹痛文様	周囲を腹痛状態にする。裏返しておくと腹痛を回復。そうでないときは再入手可
	特殊文様	周囲を特殊状態のいずれかにする。裏返すと特殊状態を回復。そうでないときは再入手可
	体活文様	HPのMAXが5アップ。裏返しておくとVTのMAXが5アップ
骨	石骨	投：88ダメージ。かじると、歯が折れてダメージを受ける
	矢骨	投：直線上の敵に85ダメージ。かじると、歯が折れてダメージを受ける
	追尾骨	投：敵を追尾し、82ダメージ。かじると、歯が折れてダメージを受ける
	爆骨	投：82ダメージ。爆発により周囲の敵にも効果がある
	守骨	投：82ダメージ。炎・氷・雷に対する防御がアップする。しばらくすると効果がなくなる
	経験骨	投：92ダメージ。経験値が倍に増える。しばらくすると効果がなくなる
	無敵骨	投：0ダメージ。無敵になる。しばらくすると効果がなくなる
虫	炎虫	投：70ダメージ。剣または自分に寄生させると攻撃に炎属性が追加
	氷虫	投：70ダメージ。剣または自分に寄生させると攻撃に氷属性が追加
	雷虫	投：70ダメージ。剣または自分に寄生させると攻撃に雷属性が追加
	体力虫	投：90ダメージ。自分に寄生させるとHPのMAXがランダムでアップ
	活力虫	投：90ダメージ。自分に寄生させるとVTのMAXがランダムでアップ
	攻虫	投：90ダメージ。自分に寄生させるとATKがランダムでアップ
	守虫	投：90ダメージ。自分に寄生させるとDEFがランダムでアップ
	運虫	投：90ダメージ。自分に寄生させると運がアップ
	流星虫	投：90ダメージ。剣または自分に寄生させると攻撃スピードがアップ

※表内の「投：」は、そのアイテムを敵に投げつけたときに与える効果を示しています。

ポイント Q&A

Q：どんな装備が1番理想的なのか教えてください。
A：オススメの装備は、吸収の剣と三属のコート、経験偽翼の3つ。吸収の剣は敵のＨＰを吸収、三属のコートは属性防御に優れ、経験偽翼はレベルアップに最適です。また、剣とコートには虫を寄生させ、攻撃の液や防具の液で強化していけば、敵との戦闘が格段に楽になりますよ。

ジョジョの奇妙な冒険

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

まずは、ごめんなさい(謝)。前回、マライアの攻略で「時除技は……」と書いてしまいましたが、……という……のわけです。……をし……マライア使いのみなさん……この場を借りておわびします。(鈴)

ついに最後の隠しキャラクター、「恐怖をのり越えた花京院」の出現条件を大公開! COM戦に、対戦に役立つ必殺技コマンド一覧も同時掲載だ!

発売中	▶¥5,800 ▶カプコン
FTG	▶MC(1ブロック)、PS(3ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

隠しキャラ4人のコマンド&「シークレットファクター」を一挙大公開!

今回は、前回にも紹介した「ラバーソール」、「カーン」、「ホル・ホース&ボインゴ」に加え、新たに登場が判明した「恐怖をのり越えた花京院」の出現条件を公開。必殺技のコマンドや、ワンポイント攻略もしていくぞ。また、後半ページでは、スーパーストーリーモード(以下SSM)における、「シークレットファクター」を全ステージ大公開だ!

▲これで、隠しキャラは全員出すことになるぞ。

隠しキャラ4人の"真"出現条件

下の条件以外にも、①プレイ時間(オプションで確認可能)を40時間以上にする、②コマンド(P.151欄外を参照)を入力する、ことで強制的に4人を登場させることも可能だ。

ラバーソール ①ジョジョアビリティ350ポイント以上 ②「ジョジョボケ」の冒険モード1周クリア

カーン ①ジョジョアビリティ1,000ポイント以上 ②「ジョジョボケ」の冒険モード2周クリア

ホル・ホース&ボインゴ ①ジョジョアビリティ1,300ポイント以上 ②「ジョジョボケ」の冒険モード3周クリア

恐怖をのり越えた花京院 ①ジョジョアビリティ1,450ポイント以上 ②「ジョジョボケ」の冒険モード4周クリア

恐怖をのり越えた花京院

■基本は花京院だが……!?

恐怖をのり越えた花京院(以下、真)とノーマル花京院(以下、ノーマル)との差は、本体時とスタンドモード(以下S)時で必殺技や通常技が異なる点だ。特に真は行動の起点となる「法皇の結界」がS時にしか使えないのが、ノーマル慣れしている人にはツライはずだ。そこで活躍するのが、「タイラップスネーク」。この技はノーマル版よりも出が早く、密着状態なら中攻撃以上からキャンセルして連続技になる。S時はジャンプ攻撃→「法皇〜」の空中ラッシュ、本体時はダッシュ攻撃→「タイラップ〜」の地上ラッシュ、と真ならではの、ラッシュパターンを組み立てていこう。

▶S時の「インディーズアーム」は、……。

▲S時の立ち強にもキャンセルがかかるぞ。

オススメコンボ

①(S時)……→……→……→インディーズアーム(レバー操作で2ヒットさせる)
②(本体時)ジャンプ……→中→タイラップスネーク→ジャンプ……→……×8
③(S時)法皇の結界(ヒット)→(本体時)半径20Mエメラルドスプラッシュ
④(S時)法皇の結界(ヒット)→真・半径20Mエメラルドスプラッシュ→ジャンプ中→真・半径20Mエメラルドスプラッシュ(空中版、相手画面中央時のみ)

▲……には、大ダメージを与える2

▲4は相手が画面端だと最後まで決まらない。

	技名	コマンド	備考
必殺技	エメラルドスプラッシュ	↓↘→+攻	——
	タイラップスネーク	↓↙←+攻離すと発動	本体時のみ
	法皇の結界	↓↙←+攻	S時のみ
スーパーコンボ	半径20M エメラルドスプラッシュ	↓↘→+攻攻	本体時のみ
	真・半径20M エメラルドスプラッシュ	↓↘→+攻攻	S時のみ
	インディーズアーム	↓↙←+攻攻	——
	お仕置きの時間	弱、弱、→、中、強	S時のみ
特殊	遠隔操作	→+攻攻	S時のみ

ラバーソール

■Sボタンの使い方がカギ!

ラバーソールの攻撃で注目すべきは、まず「ハイエロフェイク」。この技は、N(ニュートラル)、→、←、↓と、✚の方向で、違った技が出せるが、通常はダウン効果のあるNがオススメだ。通常技をキャンセルできるので、スタンドラッシュの代わりに使うのもいい。特にジャンプ攻撃→Sという連携は攻めの基本となるぞ。「弱点はないッ!」も便利な技で、上、中、下段関係なく返せる(ガード後に反撃する当て身)技なので、ラッシュをかける相手には、適当に出しているだけでもOK。ただし、投げと飛び道具には注意しよう。また、投げスパコンの「ココナッツブリーカー」は、ダッシュや回り込みのあとに出そう。

▲「食ってやるッ!」は、……

オススメコンボ

①強(画面端以外では1段目キャンセル)→食ってやるッ!→弱×6〜8→追い打ち(受け身可)
②ハイエロフェイク(ニュートラル)→弱×3→強ヘドぶち吐きなッ!(画面端限定)

	技名	コマンド	備考
必殺技	弱点はないッ!	↓↙←+Ⓢ	——
	食ってやるッ!	↓↙←+攻	——
	ヘドぶち吐きなッ!	↓↘→+攻	——
スーパーコンボ	ココナッツブリーカー	✚1回転+攻	——
	ジャムにしてくれるぜェ	↓↘→+攻攻	——
特殊	ハイエロフェイク	Ⓢ	空中可

カーン

■ゴリ押してGO!

ほかのFTGから抜け出たような、スタンダードなキャラ、それがカーン。正直、ほかのキャラのようなおもしろい攻めはできないのだが、逆に技の1つ1つがわかりやすいので、「ジョジョ」初心者には最適なキャラかもしれない。動きは重く、技の振りは遅いが、攻撃力は非常に高い。下のオススメコンボを入れているだけでも、そこそこ戦っていけるぞ。ただ、それでは動きが単調になってしまうので、ときどきはジャンプ攻撃を「連華斬」でキャンセルしたり(ジャンプ下降中なら連続技になる)、連携の間に「憶えた」などを混ぜて変化をつけていこう。また、「鬼鋼斬」は弱、中で出すと上段、強で出すと下段判定になる。

▲技のスキを、空キャンセルで少なくするのだ。

オススメコンボ

①ジャンプ強→←+中→強鬼鋼斬(or強既命斬)
②強→強→強鬼鋼斬
③ジャンプ強→弱×1〜3(ジャンプから狙うときは、極力少なく)→強既命斬(or一太刀)

	技名	コマンド	備考
必殺技	鬼鋼斬	←タメ→+攻	——
	既命斬	→↓↘+攻	——
	憶えた	↓↙←+攻	——
スーパーコンボ	残骸斬	↓↘→+攻攻	——
	一太刀	↓↙←+攻攻	——
特殊	連華斬	Ⓢ	空中可
	憶えた技を斬り返す	ガード中に攻	——

ホル・ホース&ボインゴ

■J・ガイルの穴を埋めろ!

ホル・ホース自身の技は、ノーマルのホル・ホース(以下、ノーマル)とほとんど同じ。違うところといえば、「皇帝ッ」の射出スピードが速くなっていることくらいだ。ただ、J・ガイルの抜けた穴は大きく(特に「ハングドマン」がないのがイタイ)、攻めのバリエーションは少なくなってしまった。地上から、空中から、ジャンプ攻撃キャンセルから「グラスシャワー」をうまく使って、相手のガードを崩さぶりつつ攻めよう。なお、「パイプメイズ」は、弱中で出せば左下から、中強で出せば右下から、弱強で出せば上から弾が発射されるぞ。また、「予知は絶対」は、通常技をキャンセルして決めることができないぞ。

▲……

オススメコンボ

①ダッシュ強→皇帝ッ(斜め上)→ジャンプ強→空中ぶちまけろッ!(受け身を取られることあり)
②パイプメイズ(ヒット)→中→予知は絶対(パイプメイズ後、ぶちまけろッ! でもOK)

	技名	コマンド	備考
必殺技	ハジキだ!	↓↘→+攻	——
	グラスシャワー	→↓↘+攻	空中可
スーパーコンボ	ぶちまけろッ!	↓↘→+攻攻	空中可
	パイプメイズ	←↓↙+攻攻	——
	予知は絶対	✚1回転+攻	——
特殊	皇帝ッ	S	空中可

ポイントQ&A

Q:ジョジョアビリティっていったいいくつまで上げればいいんですか? そして、最後の隠し項目はなんなんですか?

A:今回、紹介した「恐怖をのり越えた花京院」の出現条件(ポイント1,450オーバー)の次は、1,800ポイントオーバーが目指すべき目標となる。そして、これこそが最後の隠し項目の出現条件となり、クリアすればGALLERYに〝レアアイテム〟が追加されるぞ。今回の攻略を参考に、その内容はぜひ自分で確かめてほしい。

●コマンドはキャラが右向きのときのものです。弱は弱攻撃ボタン、中は中攻撃ボタン、強は強攻撃ボタン、Ⓢはスタンドボタン、攻は弱、中、強の攻撃ボタン（のどれでもいい）を表しています。また、攻攻は、弱中強のうち2つを同時に押す、攻、攻は弱中強のうち2つを順番に押すという意味です。

これが全39ステージの「シークレットファクター」だッ!

その存在を知ると、どうしても狙いたくなるのが、「シークレットファクター（以下ＳＦ）」。原作ファンならば、なおさらというものだ。しかしながら、なかには「条件の見当もつかない」ステージが存在するのも事実。そこで今回は、なんと〝全ステージ〟のＳＦを完全公開しよう。また、条件はわかっていてもクリアしにくいステージに関しては、下の方でピックアップして攻略している。どうしても解けないときは、ぜひ参考にしてほしい。

「シークレットファクター」とは？

ＳＦとは、スーパーストーリーモードでステージクリアしたときに得られる、「ジョジョアビリティ」に加算される隠しボーナスのこと。このＳＦを得るには、ステージごとに決められた条件を満たすことが必要で、基本的には〝原作のシーンを再現〟すればＯＫ。ＳＦを出したステージは、記録されていくのでコレクション性も高いのだ。

▲隠しキャラ出現を狙うときなどは、ＳＦは重宝するぞ。

ステージ別「シークレットファクター」一覧表

ステージ	シークレットファクター取得条件（それぞれの条件を満たして勝てばOK）	敵キャラ	シークレットファクター欄表示
1	プレイヤーが牢屋の外にいる状態でKO勝ち	アブドゥル	牢屋の外、してやられたというわけか
2	プレイヤーが「プッツンオラ」でKO勝ち	花京院	オラオラ裁くのは俺のスタンドだッー
3	プレイヤーが「インディーズアーム」でKO勝ち	タワーオブグレイ	すでに法皇の触脚がのびていたのだ
4	プレイヤーが「クロスファイヤーハリケーンスペシャル」でKO勝ち	ポルナレフ	C・F・H・Sかわせるかッー
5	コマンド入力ノーミスでクリア	ダークブルームーン	やっぱりてめーだ刺し身になったのは
6	KOするまでに女の子に攻撃を当てない	ストレングス	女の子にゃあきつすぎるぜ
7	プレイヤーが「ミリオンスピリット」でKO勝ち	デーボ	メッタやたらに突くしかねえ
8	COMに挑発（レロレロ）をされる	ラバーソール	レロレロレロレロレロレロ
9	タイムオーバーで勝つ	ホル・ホース	野郎！　逃げる気かッ
10	コマンド入力ノーミスでクリア	エンプレス	おまえは「やめてそれだけは」という
11	コマンド入力ノーミスでクリア	ホイールオブフォーチューン	道というものは自分で切り開くものだ
12	高得点を出して勝つ（100,000点以上）　※詳しくは下のワンポイント攻略を参照	エンヤ婆	おらおらおらおらおらおらあっ
13	高得点を出して勝つ（120,000点以上）　※詳しくは下のワンポイント攻略を参照	ラバーズ	おまえは敵を知らなすぎたようだな
14	残りタイム120以上でクリア	ザ・サン	さぁ次の目的地に行きましょう
15	プレイヤーがスタンド出現技を出す	デス13	切断されてないッ！　胴体を紐状に
16	高得点を出して勝つ（80,000点以上）　※詳しくは下のワンポイント攻略を参照	ジャッジメント	第3の願いは「後悔の泣き声」だッ！
17	プレイヤーがスタンドブレイクでKO勝ち	ミドラー	硬い歯だったがたたき折ってやったぜ
18	スーパーコンボで勝つ	ンドゥール	動いていないじっとしているぞ
19	コマンド入力ノーミスでクリア	オインゴ&ボインゴ	兄弟は仲良くリタイアしてしまいました
20	プレイヤーが「ラストシューティング」でKO勝ち	チャカ	この剣針はチャリオッツの奥の手だぜ
21	プレイヤーがガードキャンセル攻撃をヒットさせる	カーン	まさか…白刃取りをやるとは
22	COMに「プッツンオラ」を覚えられる	アヌビス二刀流ポルナレフ	しかしそれももう覚えた
23	プレイヤーの磁力をMAXにする	マライア	この磁力を止めてくれないのか？
24	プレイヤーが子供状態で攻撃を食らう	アレッシー	子供になっちまってるウウウ
25	カードゲーム中に「ブラフ」のコマンドを使って勝つ	J・ダービー	もし知ってたらゾッとしたぜ
26	COMの弾の攻撃に当たらない（ガードはOK）	ホル・ホース&ボインゴ	ハズレたァッ！　どういうことだ!?
27	氷柱の弾を10回以上ガードする	ペットショップ	し、しばらくここに隠れていよう
28	残りタイム80以上でクリア	ティナーサックス	あっという間だったな
29	プレイヤーが通常投げでKO勝ち	ヴァニラ・アイス	のろいぜヴァニラ・アイス
30	コマンド入力ノーミスでクリア	T・ダービー	もしかしてオラオラですかーッ!?
31	プレイヤーが「法皇の結界」でKO勝ち	DIO	「法皇」の「結界」
32	プレイヤーが「ハーミットウェブ」でつかんで、波紋を送る	DIO	太陽のエネルギー「波紋」ッ
33	つば競り合いをする	DIO	突き（ラッシュ）の速さ比べか
34	プレイヤーが「シューティングスター」でKO勝ち	DIO	くたばりやがれッ！　DIO
35	COMの「時よ止まれッ！」中に、プレイヤーが「スタープラチナ・ザ・ワールド」を使いKO	DIO	おれが時を止めた…
36	タイムオーバーで勝つ	邪悪の化身DIO	戦おうなどとは考えもしなかった
37	COMの「カリスマ」を食らう	邪悪の化身DIO	それはDIOの細胞からなる「肉の芽」
38	COMの「カリスマ」を食らう	邪悪の化身DIO	肉の芽で仲間に引き込まれていた
39	COMの「恐怖の片鱗」に技を当て、背後に回られる	邪悪の化身DIO	どうやっておれの背後へ…？

難関ステージをピックアップしてワンポイント攻略だ!

STAGE12・13・16◉得点を稼ぐには?

ＳＳＭ上では点数が表示されない（内部処理されている）、これら３つのステージ。ところが、「ボインゴブックモード」でこれらのミニゲームをプレイすると、キチンと点数が表示されるのだ。まずは、ブックモードで点数稼ぎの練習をしてから、ＳＳＭの方に挑戦しよう。基本的に、〝ダメージを受けないで、敵に一方的に攻撃を加える（＝よりパーフェクトに近い）〟ことができれば、高得点が稼げるぞ。

▼「法皇の結界」で敵を倒すと、点数が非常に高い。すべての敵を「法皇の結界」で倒すつもりでいこう。

▲12、16ステージは、〝ダメージを受けず、連続で敵に攻撃を当てれば〟加算される点数が倍になるぞ。

STAGE22◉ステージ前半で狙え

Ｓ時に２～３キャラ離れた状態で弱を空振ると、相手は「憶えたッ！」を出すことが多い。ただ、すぐ「プッツンオラ」を出しても、「憶えたッ！」の有効時間後であることが多い。そこで、弱を空キャンセルで「プッツンオラ」を確実に出そう。

STAGE23◉ほとんど決め打ち?

マライアは、開始直後に「バステトの磁力」を連続で出すので、３～４レベルくらい上げよう。計7回ヒットすれば（セリフが「もう決して～」に変われば）ＭＡＸなので、スタンドを出しつつ（削り防止のため）防御し、「バステトの磁力」を待とう。

STAGE33◉狙うは「ムダムダ」

「つば競り合い」は、特定の必殺技同士がぶつかり合ったときに起こる現象。ここで狙うのは、「オラオラ」と「ムダムダ」のぶつかり合い。あまり近い距離だと、技が出る前につぶされることが多いので、画面端と端の状態で「オラオラ」を連発しよう。

STAGE35◉時さえ止まれば…

ステージ35に限って、ＤＩＯの「時よ止まれッ！」中に動くことが可能。ここで、承太郎も時を止めＫＯすればＯＫだ。ＤＩＯは、残り体力が少なくなると、「挑発」→「ムダムダ」→「時よ止まれッ！」という行動を取りやすいので、覚えておこう。

STAGE36◉モードを切りかえつつ体力を温存しよう!

まず、ＤＩＯに連続技などで瀕死にまでダメージを与え、あとはスタンドを出してガードに徹する。スタンドゲージが厳しくなったら、２段ジャンプなどで逃げ、本体に戻してゲージを回復後、またスタンドを出して……というのが、ベストの行動だ。

▶アドバンシングガードは、あまり多用しないこと。

▶スタンドブレイクだけはさけよう。死への直行便だぞ。

【隠しキャラ出現コマンド】①メニュー画面で、GALLERYへカーソルを合わせる　②R1、R2を同時に押したまま、BOOK→JOJOPOKE→OPTION→TRAINING→VS MODEとカーソルを移動させる　③R1、R2を離して、カーソルをGALLERYへ戻す　④L1、L2を同時に押したまま、BOOK→JOJOPOKE→OPTION→TRAINING→VS MODEとカーソルを移動させる　⑤VS MODEに動かしたときに、承太郎の「オラァッ！」の声がすれば成功　※VS MODEは２Ｐ側のコントローラを差さないと、カーソルを合わせられないので注意！

フロントミッション サード

片方のシナリオをクリアするまでのプレイ時間が、なんと100時間を突破しました。エンディング（とくにエマ編）はかなり意外な結末ですが、満足のいく内容で楽しかったかな。そういえば、両方のシナリオをクリアすると何かイイことがあるのかな？　でも、さすがに、1人で両方のシナリオをクリアするのは……。（小岩）

前回に引き続き、ストーリー中盤〜終盤までを一気に大攻略！　各ステージの攻略法や登場する敵ヴァンツァーを紹介していくぞ!!

発売中 S・RPG	▶¥6,800 ▶スクウェア
	▶MC（2ブロック）、AC（DS対応）

アリサ編、エマ編ともにラスト直前まで徹底攻略

『ＦＭ３』攻略も今回で最終回。アリサ編とエマ編の両方をストーリー中盤からラストステージ直前までバッチリ攻略していくぞ。今回の記事を参考にしつつ、これまで培ってきたテクニックを駆使して、全ステージクリアを目指そう！

◀熟練度やスキルなどを万全の状態にして、戦いに挑もう。

◀勝利条件やステージの特徴は必ずチェックしよう。

アリサ編

アリサ編では、敵の増援や特殊な仕掛けなどがある特徴的なステージは少なく、ほとんどが正攻法で戦えるはずだ。それだけにヴァンツァーの各パーツのＨＰや、武器の熟練度をしっかり上げておかないと苦戦することになるぞ。なお、ステージ39でリュウ、ラン、メイヤーの３人が仲間になる。また、ステージ41、45では新しい武器やパーツの購入が可能になるので忘れずに購入して装備させよう。ちなみにパーツはＨＰがレベル８まで、命中率や回避率などはレベル４まで改造することができるぞ。

ステージ攻略の表記について

各ステージの囲みには、シナリオ（アリサorエマ）と、ステージ数（例：S38）、敵ユニットの数（初期状態）を表記。また、敵の増援やNPCはネームで補足しているので、必ずチェックしてほしい。

アリサ S38
ラン（NPC）が倒されると敗北。ランが乗っているヘリはHPが低く、敵の集中攻撃で倒される危険性が高い。彼女が攻撃されないように、まずは射程の長い武器を持つ敵から倒していこう。とくに黒洞３型はキャノンやビーム兵器など、強力な武器をいくつも装備しているので、集中攻撃で一気に倒してしまうのが得策だろう。
■瞬王１型×４
■冷河１型×２
■黒洞３型×１

アリサ S39
五木（NPC）が倒されると敗北。五木が乗る110式 陣陽は、自軍の初期配置から遠く離れた場所にいるので、敵の集中攻撃で倒されないようにミサイルやライフルで援護しよう。また、射撃、格闘タイプのユニットには、あらかじめ移動力が高いレッグを装備させ、彼の周りにいる敵を倒させるのも１つの手。あと、リペアなどの回復アイテムも普段より多めに用意しておこう。
■109式 炎陽×２
■110式 陣陽×３

アリサ S40
３体のＰＡＷ２プロウブがＮＰＣとして参戦。前線はNPCに任せ、HPが少なくなった敵を狙って、経験値を稼ごう。
■瞬王１型×３
■109式 炎陽×２
■39式 雷号艇×２

アリサ S41
マップは、中央の水路を挟んで上端と下端にわかれており、敵軍に近づくには橋を渡らなければならない。だが、敵はライフルやミサイルで遠距離から攻撃してくるので、うかつに橋を渡ろうとすると集中攻撃の的になってしまうぞ。そうならないためには、ダッシュで一気に橋を渡りきるか、ヴァンツァーに盾を装備させるのがいいだろう。
■05シ式 機動車×２
■111式 春陽×２
■109式 炎陽×２

アリサ S42
亮五が倒されると敗北。亮五はユニットに乗っていない状態での強制出撃となるぞ。しかも、指定された場所に亮五を移動させないと自軍が乗っているリフトが起動しないため、進軍することができない。ここは、一刻も早くリフトを起動させ、全機一斉に敵陣へと攻め込もう。また、戦力的に不利なので、回復アイテムを多めに用意すること。
■日防軍特務部隊兵×２
■109式 炎陽×２
■111式 春陽×３
■キャセルＭ２×１

アリサ S43
このステージでは、周りを敵に囲まれた状態で戦うことになる。まずは、一方の敵を集中攻撃で倒してから残りの敵を倒そう。また、敵を全滅させると増援として２体の瞬王１型が現れるので、油断は禁物。できるだけ戦力を温存しておき、増援が出現したら１体ずつ確実に倒していこう。念のためにリペアを用意しておくのもいいだろう。
■05シ式 機動車×２
■８式支援車×１
■111式 春陽×２

アリサ S44
伊佐夫（NPC）が倒されると敗北。伊佐夫はマップ中間にいるので、１ターン目に近づき、敵の攻撃から守りつつ戦おう。
■瞬王１型×２
■冷河１型×２
■オーシャンハーン×２

アリサ S45
自軍の初期配置が坂の下なので、地形的に不利な状況で進軍することになる。しかも、特定の場所へ移動すると、敵が援護射撃で広範囲を攻撃してくるぞ。マップは密集しやすい地形になっているので、くれぐれも注意しよう。敵の主戦力である８式 支援車をミサイルなどで先に倒しておくと、あとの展開がぐっと楽になるぞ。
■日本軍 歩兵×１
■09式 装甲車×２
■８式 支援車×２
■キャセルＭ２×２

アリサ S46
敵は、あちこちに散開しているので、手近な敵から倒そう。高台にいる敵が多いので、バーニアを最高まで改造するのも手。
■05シ式 機動車×３
■ＢＴ02 クアラベ×２
■109式 炎陽×３

アリサ S47
このステージでは、１ターンごとに自軍の命中率が40%低下してしまうため、「ズーム」を覚えているキャラを出撃させよう。この特殊効果は12式装甲車を倒せば消えるので、早めに倒しておくのが得策。12式装甲車は遠くにいるので、ミサイルで狙おう。残る敵はさほど強くないので、堅実に戦えば楽にクリアすることができるぞ。
■12式 装甲車×１
■109式 炎陽×２
■110式 陣陽×４

アリサ S48
最初に09式 装甲車を倒してしまえばあとは楽勝。敵は装甲車とヘリしかいないので、集中攻撃であっという間に倒せるぞ。
■09式 装甲車×２
■８式 支援車×１
■ＢＴ02 クアラベ×３
■ハーンイーガー×２

アリサ S49
このステージでは、全員がユニットに乗っていない状態で出撃。マップ中央に５体の無人ユニットがあるので、急いで搭乗させよう。ただし、ユニットごとに装備している武器が違うので、キャラが得意とする武器に合わせて搭乗させること。全機を指定された場所へ移動させればクリアとなるので、敵との戦闘は極力避けよう。
■09式 装甲車×１
■ハーンイーガー×１
■110式 陣陽×２
■キャセルＭ２×１

アリサ S50
敵の数が多いので、リペアをたくさん用意すると吉。遮蔽物や高低差を利用しつつ、敵を１体ずつ倒していこう。
■109式 炎陽×２
■110式 陣陽×３
■111式 春陽×２
■キャセルＭ２×１

アリサ S51
ステージ47と同じく、１ターンごとに自軍の命中率が40%低下する。この特殊効果は、試製粒子砲Ｊ10を倒せば消えるので、できるだけ早く倒しておきたいところ。試製粒子砲Ｊ10は、ＨＰが非常に高いので、集中攻撃で一気に倒そう。ほかの敵は２体ずつ固まって行動しているので、グレネードでHPを削ってから倒す戦法がオススメ。
■109式 炎陽×２
■110式 陣陽×２
■111式 春陽×２
■試製粒子砲Ｊ10×１

アリサ S52
マップ中央にある建物は地上との高低差が大きく、攻めの拠点にうってつけ。ここで戦えば、簡単にクリアできるぞ。
■瞬王１型×３
■明天１型×２
■冷河１型×２
■克黒０型×１

アリサ S53
マップは平坦で利用できる遮蔽物も少ないので、正攻法で戦うしかないぞ。手近な敵から１体ずつ誘い出して、撃破しよう。
■瞬王１型×２
■明天１型×２
■冷河１型×２

アリサ S54
明天１型はグレネードを装備しているので、密集しないように注意すること。高低差と遮蔽物をうまく利用しながら戦おう。
■瞬王１型×１
■明天１型×３
■冷河１型×４

アリサ S55
民間のトレーラーが破壊されると敗北。トレーラーはマップ上端に着くと撤退するので、それまで自軍ユニットを囮に援護しよう。瞬王１型はマシンガンを装備しているので、防御属性を貫通にするのが得策。次に克西１型だが、この敵は周りを取り囲んでしまえばミサイルも使えないので、集中攻撃で一気に倒せるぞ。右手のマシンガンは、防御属性を貫通にしておけば平気だ。
■瞬王１型×５
■克西１型×１

アリサ S56
マップは通路が入り組んでいて、１ターンごとに一部の床が昇降する。そのため、１カ所に密集したところをグレネードで攻撃される可能性が高い。グレネードは威力が高いので、まずは明天１型をミサイルやライフルで倒しておくとあとの展開が楽になるぞ。あとは手近な敵から順番に倒していけば、難なくクリアできるはずだ。
■瞬王１型×３
■明天１型×３
■冷河１型×３

アリサ S57
敵はマップの左右に散開しているので、こちらも２手にわかれて進軍するといいぞ。また、ここのステージではどの敵も「スナイプ〜」系のスキルを持っており、１回の攻撃でパーツを破壊される危険性もある。そこで、「アンチスキル」で敵のスキルを封じるのが一番の解決策。覚えているキャラがいれば、登録しておこう。両手に武器を装備させるのも１つの手だ。
■瞬王１型×４
■冷河１型×３

Q：ゲームをプレイしていたら「112式法春」という強力なヴァンツァーが出てきたのですが、この敵は入手可能なのですか？
A：可能です。「法春」はエマ編では「日本多良丘測候所」、アリサ編では「日本郡山高層都市」でしか現れません。しかもそのステージまでに戦闘評価プラチナを35以上取得しておかなくては出現しないのだ。入手方法は通常の敵ヴァンツァーの入手方法と同じく、搭乗パイロットを投降させればＯＫだ。（右ページのＱ＆Ａに続く）

エマ編

今回の範囲ではルートの分岐はない。ただ、ステージ39〜42、46〜50、61〜62、67〜68では部隊を2チームに分けて行動することになる。全員の熟練度を上げ、スキルも覚えさせておかないと苦戦は免れないぞ。ステージ53でエマが仲間から外れ、ステージ56で再び仲間になる。また、ステージ39、45、57、60で新パーツの購入やパーツの改造が可能だ。

エマ S39

テニスチームが出撃。このステージは、敵ヴァンツァーを全滅させればクリアとなるので、1体ずつ誘い出して倒そう。

■100mm砲×2
■雲雀42型×2
■上帝1型×2
■武徳3型×4

エマ S40

和輝チームが出撃。マップ上には敵の数が4体と少ないので、簡単にクリアできるはず。また、上帝1型はライフルを装備しているので、防御属性を耐貫通にしておけば有利に戦えるぞ。

■上帝1型×4

エマ S41

和輝チームが出撃。ステージ40同様、1体ずつ倒していこう。余裕があれば、熟練度が低いキャラに倒させて経験値を稼ぐといいだろう。

■上帝1型×3
■鉄騎4型×1

エマ S42

和輝チームが出撃。敵はいずれも格闘武器を装備しているので、射撃武器で応戦しよう。また、集中攻撃を受けないように壁際に並んで進軍すれば少しは楽に戦えるぞ。

■武徳3型×4

エマ S43

マップ上には利用できる遮蔽物はないので、正面突破あるのみ！ 手近な敵から集中攻撃でどんどん倒していこう。

■BT02クアラベ×4
■天動3型×2
■来迎1型×3
■尼龍1型×1

エマ S44

4ターン目までに2体のレクソンM4F（NPC）が倒されると敗北。まずは42式複装銃を倒して、安全を確保。無事に4ターンが過ぎると、橋が架かって城壁の上に渡れるようになるぞ。残る敵は接近戦に持ち込めば楽に倒せるので、一気に攻め込もう。ただし、太塔4型はグレネードを装備しているので、密集しないように注意すること。

■42式複装銃×3
■来迎1型×5
■太塔4型×1

エマ S45

敵も味方もパイロットだけで出撃するという珍しいステージ。初期配置が木に囲まれているので、敵が近づいてくるまで待機しよう。敵はHPが10しかないので、楽に倒せるはずだ。

■常強軍 パイロット×5

エマ S46

エマチームが出撃。戦闘が始まったら、敵の戦力が手薄な右側から攻め込もう。その際は、気旋6型をミサイルで先に倒しておくと後の展開が楽になるぞ。また、来迎1型は接近戦に持ち込めば楽に倒せるので、射撃か格闘タイプのユニットに対処させるといいだろう。あとは、残っている敵を1体ずつ順番に倒していけばOK。

■常強軍 歩兵×2
■気旋6型×3
■永寧3型×2
■来迎1型×2

エマ S47

和輝チームが出撃。まずは自軍の右側にいる装甲車を倒す。あとは、そのまま上方に進軍してヴァンツァー部隊を倒そう。

■20式 装甲車×4
■グリレゼクス×1
■ビーネドライ×1
■ラオベフィーア×1

エマ S48

和輝チームが出撃。遠距離武器を装備している敵が多いので、格闘タイプのユニットを出撃させて、接近戦に持ち込むのが得策といえる。また、敵はマップ左上と右上に分散しているので、二手に分かれて進軍していこう。とくに、グレネードを装備している59式輸送車が非常にやっかいなので、早めに倒しておくのが得策だ。

■20式 装甲車×2
■59式 輸送車×1
■気旋6型×1
■来迎1型×3

エマ S49

和輝チームが出撃。リェンホワとシュエセン（どちらもNPC）が倒されると敗北となる。NPCは5ターン目に撤退するので、それまで援護してあげよう。また、敵はマップ左上と右上に散開しているので、こちらも二手にわかれて攻め込むといい。ただし、兆竜4型はHPと攻撃力が非常に高いので、集中攻撃で一気に倒そう。

■常強軍 歩兵×2
■54式 兵車×2
■永寧3型×2
■兆竜4型×2

エマ S50

和輝チームが出撃。まず、下の方にいる20式装甲車と来迎1型を撃破。そのあと、左側に向かって進軍していこう。

■20式 装甲車×3
■59式 輸送車×1
■気旋6型×1
■来迎1型×2

エマ S51

マップ左側にいる伏持式列車は、ミサイルやグレーネードなどの遠距離武器をいくつも装備している。最初に伏持式列車を先に倒しておけば、戦闘の展開がぐっと楽になるぞ。また、グリレゼクスとウィスクは「Armブレイク」や「ミサイル乱撃」といった強力なスキルを持っているので、ミサイルでHPを削ってから集中攻撃で倒そう。

■20式 装甲車×3
■伏持式列車×2
■グリレゼクス×1
■ウィスク×1

エマ S52

マップの中央にある2つのビルを拠点に戦うのが安全策。ただし、璧虎が使うミサイルは威力が高いので、注意しよう。

■上帝1型×3
■武徳3型×2
■璧虎1型×2

エマ S53

左右の通路に敵が1体ずついるので、二手に分かれて戦おう。なお、8ターン目に敵の増援として上帝1型が1体出現するぞ。

■リアルナンバー×2
■上帝1型×3
■武徳3型×3

エマ S54

このステージでは利用できる地形もない。基本通り敵を1体ずつ誘い出して、集中攻撃で確実に倒していこう。

■54式 兵車×4
■冷河1型×2
■瞬王1型×2

エマ S55

正面にある柱の後ろに2体、その奥でルーカヴ機を囲むように3体の敵が配置されている。敵は2体ずつ襲ってくる。なお、敵を全滅させるとイベントが発生し、増援として上帝1型が1体出現する。この敵がマップ上方の目標地点（勝利条件を見ると確認できる）に到達すると敗北。上帝1型は3ターンで目標地点に到達してしまうので、急いで撃破しよう。

■冷河1型×3
■瞬王1型×3

エマ S56

マップの右側にある建物の上を拠点に戦うと楽。1体を囮にして、敵を誘導しよう。敵が建物の上へ移動できないように自軍を待機させるのがポイント。

■グラップルM1×4
■レクソンM4F×4

エマ S57

9ターンが経過すると自動的にクリア。自軍は船の上しか移動できないため、水上にいる敵に近づくことができないぞ。そのため、このステージでは遠距離戦タイプのユニットを出撃させよう。また、敵を全滅させるごとに、オーシャンハーンかMMG3号艇が2体ずつ増援として出現するので、補充用のミサイル弾を多めに用意しよう。回復アイテムもあるとさらに完璧だ。

■MMG3号艇×3

エマ S58

敵は四方から一斉に襲いかかってくるので、まずは一方の敵を倒そう。そのあとは、マップ上にある遮蔽物をうまく利用しながら敵を倒していこう。

■111式 春陽×5
■キャセルM2×3

エマ S59

まず、マップの右側にいる3体の109式炎陽を、接近戦で倒そう。110式陣陽はマップ中央の高台か、その上方にある建物を拠点にすれば有利に戦えるぞ。

■109式 炎陽×3
■110式 陣陽×3

エマ S60

マップの下側に建物がたくさんあるので、その上を拠点に戦うといい。まず最初は左側にいる109式炎陽から倒すと楽だぞ。

■109式 炎陽×3
■111式 春陽×3
■キャセルM2×2

エマ S61

亮五チームが出撃。敵は装甲車ばかりなので、経験値を稼いで熟練度を上げる絶好のチャンス。ガンガン攻めよう。

■09式 装甲車×3
■BT02クアラベ×4
■セキダアンティ×1

エマ S62

和輝チームが出撃。マップ上には障害物が多いので、これを利用しない手はない。少しずつ進み、敵に集中攻撃だ。

■09式 装甲車×2
■111式 春陽×3
■オーシャンハーン×3

エマ S63

戦闘が始まったら、まずは全機をマップ中央の建物の上に移動させよう。この場所は地上との高低差が大きいので、敵の攻撃をかなり高い確率で回避できるぞ。ただ、敵から近づいてくることがないため、その場所まで敵を誘導する必要がある。移動力が高いユニットを囮にして、誘い出そう。青花魚1型が手強いので、最初に倒しておこう。

■奇兵0型×2
■天動3型×2
■青花魚1型×2

エマ S64

利用できる地形がないため、正面から正攻法で戦うしかない。敵は数こそ少ないものの、いずれも手強いので、油断は禁物！

■20式 装甲車×2
■来迎1型×2
■永寧3型×2

エマ S65

克黒0型は2ターン目に撤退。克西1型はHPと武器の威力が高いので、早めに倒しておきたいところ。そこで重宝するのが「〜ブレイク」系のスキル。運が良く発動すればあとの展開がグッと楽になるぞ。また、発動率がUPするCOMを装備させるのも忘れずに。もし、覚えているキャラがいない場合は、事前にスキルを入手させよう。

■永寧3型×3
■克西1型×2
■克黒0型×1

エマ S66

マップの外側を右回りに進軍する戦法がオススメ。敵はマップのあちこちに1体ずつ配置されているので、それぞれ集中攻撃で一気に倒そう。

■ブレノス×3
■永寧3型×3
■天動3型×3

エマ S67

和輝チームが出撃。マップは通路が入り組んでいて、1ターンごとに一部の床が昇降する仕組みになっている。通路の途中に敵がバラバラに配置されているので、各個撃破しよう。とくに、天動3型は攻撃力が高いので、全機一斉に攻撃して速攻で倒すこと。また、ダメージを最小限に抑えるためにも、必ず盾を装備させておこう。

■瞬王1型×1
■来迎1型×2
■永寧3型×2
■天動3型×2

エマ S68

このステージの特徴はマップが密集しやすい構造になっていること。通路が入り組んでいて、一部の床がターンごとに昇降する仕組みになっている。バーニアの改造レベルが低いと足止めをくらうので要注意。また、マップの奥にいる来迎1型は、ミサイルで1体を集中的に狙ってくるぞ。こちらも射程の長い武器を装備させて、早めに倒そう。

■瞬王1型×1
■来迎1型×3
■永寧3型×3

ポイント Q&A

武器ストックが一杯でないかぎり装備してある強力な兵器、「強粒子砲」も入手可能だぞ。なお、上記のステージで登場しなかった場合は、以下の手順で、入手可能。①そのステージ終了後、アーマードキンカクジBBSで、「555(XKR)224」という電話番号を知る。②ロースパイトフォーラムのダウンロードコーナーに行くと、「ネット電話：インファーノダイヤル」が追加されている。ここで、①の電話番号を入力すると五木につながり、会話をすれば入手できるぞ。

MARVEL VS. CAPCOM
-CLASH OF SUPER HEROES- EXエディション

マーヴルキャラとカプコンキャラが画面狭しと暴れまくる『MARVEL VS. CAPCOM』（以下『マーヴル』）。対戦のポイントと隠しキャラを大公開!!

[illegible]

発売中 FTG	▶¥5,800 ▶カプコン
	▶MC(1ブロック)、DS(AC実対応)、2P対戦可

対戦のポイントと隠しキャラ、そして基本的な連続技を公開!!

白熱の対戦が楽しめる『マーヴル』。このゲームのシステムは、ほかの対戦格闘ゲームにはない特徴的なものが多い。そこで今回は、基本戦術のおさらいと、各キャラごとの代表的な連続技を解説しよう。また、隠しキャラの登場条件も紹介するぞ。

◀基本システムを理解して対戦ですごい連続技を叩き込んでやろう!!

ポイント1 ハイパーキャンセル
一気に大ダメージを与えろ！ ハイパーキャンセル！

PS版になって追加されたハイパーキャンセル。これは通常技のみならず、必殺技やハイパーコンボ（以下HC）が、相手にヒットしているときに別のHCのコマンドを入力することで連続技にすることができるシステムだ。このシステムをうまく利用して連続技をどんどんつなげていけば、一気に大ダメージを与えることができる。ただし、アーケード版と同様のシステムで遊ぶ「クロスオーバーモード」では使うことができないので注意しよう。

▲必殺技がヒットしたら、すかさずハイパーコンボ入力！ ▲さらにハイパーコンボからハイパーコンボをつなげる!! ▲こうしてカンタン操作で大ダメージを与えられるぞ!!

ポイント2 エリアルレイヴ
浮かせてしまえばこちらのもの！

各キャラクターごとに設定された、浮かせ技を当てることで相手をはるか上空にふっ飛ばし、スーパージャンプ（以下SJ）で一気に近づき連続技を決めるシステム。エリアルレイヴ中は、弱→中→強といった具合に通常技同士を簡単につなげることができるので、大ダメージも期待できる。積極的に狙っていこう。

▲浮かせ技がヒットしたら、すばやく✚キーを上に入れ…。▲華麗に空中連続技を叩き込んでしまおう！

ポイント3 ヴァリアブルクロス
一発逆転を狙え!!

ヴァリアブルクロス（以下VC）は、ハイパーコンボゲージを2消費することで発動する。一定時間2人のキャラクターを同時に動かせるうえに、HCが使い放題になるぞ。VCを上手に使うことができれば、一瞬のうちに強烈なダメージを与えることができる。ピンチからの一発逆転も狙えるので、しっかりと使いこなせるようにしておこう。ここでは、スパイダーマン&ベノムのコンビを具体例に、代表的な使い方を紹介していこう。

［スパイダーマン&ベノムによる代表的なVC］
VC発動飛び蹴り→アルティメットウェブスロー→ベノムウェブ→マキシマムスパイダー

◀VCこそ『マーヴル』最大の醍醐味。うまく技をつなげれば一気に大ダメージを与えられるぞ。どんなピンチからでも逆転が可能だ。

当てて楽しいヴァリアブルクロス！

VCではHCが出し放題になるので、2キャラのHCを上手に組み合わせていけば、簡単に大ダメージを与えることが可能だ。ここでは、VCの代表的な組み合わせ方を紹介するので、これを参考にキミなりのVCを組み立ててみよう！ さて、VCで大ダメージを与えるには、まず発動時の飛び蹴りを当てることが[illegible]。飛び蹴りを食らった場合、相手は特殊なダウン状態になるからだ。このダウン状態は、ダウン回避ができないうえ、相手は立っているときの食らい状態になる。発動時の飛び蹴りがヒットしたのを確認してから、もう片方のキャラのHCを当てよう。あとは片方のHCが終了しそうになるのを見はからって、もう片方がHCを出そう。どこまで[illegible]、HCを当てられるかがカギだ。

◀まずはアルティメットウェブスローで[illegible]
◀画面[illegible]ベノムウェブ[illegible]
◀そしてマキシマムスパイダー[illegible]

削って楽しいヴァリアブルクロス！

VCの飛び蹴りがガードされた場合は、[illegible]自由に活用しよう。

▲[illegible]

ヴァリアブルクロスへの対処法

逆にもしVCを発動されたら、少しでもダメージを減らしたいもの。オススメの方法は、SJから空中ガードだ。このゲームには、空中で[illegible]HCが[illegible]ことと、[illegible]

▲[illegible]

◉隠しキャラクターの乱入について

COM戦を進めて行くと、まれに乱入してくるキャラたちがいる。今回、彼らの乱入する条件が判明したので、ここに公開していくぞ。中には条件が厳しいものもあるが、彼らを倒すとかなりの高ボーナスがスコアに加算される。スコアアタックを狙っている人は、ぜひ出現させておこう。

▲突如として現れる隠しキャラたち。彼らの目的は!?

COM戦に隠しキャラクターが乱入する条件

優先順位	キャラクター ＼ 条件	ハイパーコンボ、ヴァリアブルコンボ、ヴァリアブルクロスのうち、いずれかでフィニッシュした回数	左のうちVクロスでフィニッシュした回数
1	MSH仕様ハルク	3回	―
2	リリス風モリガン	4回	―
3	ハイパーアーマーウォーマシン	5回	―
4	ロール	5回	2回
5	ハイスピードベノム	6回	3回
6	シャドウレディ	6回	4回

左はCOM戦での隠しキャラの、乱入条件を表にまとめたものだ。ただし、この条件をクリアしただけでは、隠しキャラは乱入してこない。ほかにも4つの条件がある。まず、乱入からではなく最初からスタートすること。コンティニューは不可。1ラウンドも負けてはいけない。乱入されてもいけない。これらの条件をすべてクリアしないと、隠しキャラは乱入してこない。

ポイントQ&A

Q：スペシャルパートナーがたくさんいて、どれを選べばいいか悩んでいます。オススメのスペシャルパートナーを教えてください。
A：ジャガーノートやコロッサスが、出現時間が長くヒット数が多いので、追撃しやすくてオススメです。また、デビロット一味の攻撃は発生が遅いかわりに、ガード不能なうえ攻撃力が高いです。飛竜を使っているならば、画面端に追いつめてデビロットを出し、ウロボロスやレギオンなどでガードさせる戦法が有効です。

全15キャラの連続技と、押さえておきたいポイント集

すばやい動きと、3段ジャンプで相手を翻弄しよう！

春麗

春麗には特殊能力として3段ジャンプがあるので、跳び込むときにはSJと組み合わせて、相手のガード方向を混乱させて攻めよう。また、百裂脚をSJ中に出すと、ゲージを効率よく溜められる。どんどんためて、プレッシャーをかけていこう。

3種類のモードを状況に合わせて、上手に使いこなせ！

リュウ

リュウはハイパーコンボのモードチェンジで、3種類のモードに変化することができる。地上戦をメインにしていくのであればリュウモードが有利。空中戦をメインにするのであれば、ケンかゴウキモードのほうが強力なエリアルを狙えるぞ。

連続技よりも投げを重視。スクリューでプレッシャーをかけろ

ザンギエフ

ザンギエフにはSJ中以外チェーンコンボがないので、通常技によるラッシュを仕掛けることが難しい。そこで、SJからの攻撃をメインに戦うのが得策。空中戦になったら通常技からのスクリューパイルドライバーで、プレッシャーをかけよう。

接近戦も遠距離戦も得意な、オールラウンドキャラクター

モリガン

空中ダッシュで一気に近づき、そこからの空中攻撃か地上攻撃かの2択をせまっていこう。モリガンは攻撃力自体は低いので、ラッシュをかけて一気に体力を奪っておきたい。ピンチになったら地上・空中からのソウルフィストでしのごう。

強力な必殺技で、相手に反撃のスキを与えるな！

キャプテンコマンドー

まずは遠距離でキャプテンファイアーを連発。これだけでも相手にとってはかなり嫌なもの。相手がガードしがちになったら、コマンドーストライクを弱で出してさらに相手を固めつつ、ジャンプ攻撃などでガードをゆさぶっていこう。

ロックバスターを常にためつつ、相手を固めていこう！

ロックマン

基本的に遠距離でロックバスターを撃ちつつ、トルネードホールドでけん制していこう。ロックマンはリーチが短いので、相手によっては連続技をうまくつなげることができない。連続技は、つなげやすいダッシュ攻撃から狙うようにしよう。

長いリーチと回転の早い通常技で、怒濤の攻めを見せろ！

ストライダー飛竜

ジャンプ攻撃が下方向に対して判定が強いので、ジャンプ強P→ジャンプ強Kの連携で跳び込み、チェーンコンボを狙っていこう。相手のガードを崩すには、ウロボロスを使ってからのワープが有効。簡単にガード方向を惑わすことができるぞ。

空中ダッシュでガードを崩して、怒濤のラッシュ！

スパイダーマン

空中ダッシュの最中に通常技を出すと、急降下しながら技が出る。この特性を利用して、ジャンプ後すぐに空中ダッシュし、相手の頭上ギリギリで強Pを出してみよう。相手はガード方向がわかりにくくなるので、連続技を狙いやすくなるぞ。

1発1発、的確に技をヒットさせて戦え！

ジン・サオトメ

ジンの通常技は、どれも出したあとのスキが大きい。連続技を狙っていくよりは、相手のスキに1発1発攻撃力の高い技を当てていったほうが有効だ。連携を狙うのであればしゃがみ強K→サオトメダイナマイトがオススメ。

側転とラッシュの組み合わせで、相手の動きを支配しよう！

キャプテン・アメリカ

キャプテン・アメリカは通常技の回転が早いうえに、側転という特殊能力も持っている。通常技でラッシュをしかけつつ側転を混ぜることで、攻めを持続させやすくなるぞ。また、側転は相手をすり抜けるので、ガードを崩すのにも有効だ。

狙うはPボタン投げからの連続技！ どんどん投げていこう！

ベノム

ベノムを使ううえでなによりも重要なのは、Pボタンでの投げ。これが決まると、相手は一定時間行動不能になるのだ。この硬直時間は、相手が✚キーとボタンを連打すると若干短くなるが、それでもハイパーコンボを決めることは十分可能だぞ。

相手の攻撃をものともしないスーパーアーマーで相打ちを狙え！

ハルク

通常技が出る前と後のスキが非常に大きいハルクだが、それを補う特殊能力として、地上にいるときはすべての弱・中攻撃を受けてものけぞらない、スーパーアーマーがある。相手の攻撃を受けている最中もあきらめずに攻撃を出していこう。

画面端に追い込んで、相手の動きを封じ込めてしまえ！

ガンビット

まずはジャンプ強P→ジャンプ強Kの連携でどんどん跳び込み、少しずつ相手を画面端に追い込んでいこう。相手を画面端に追い込んだらPボタン投げを狙う。投げが決まった場合は、ダウン回避されないかぎりダッシュ弱Kで追い打ちが可能だ。

空中からの攻めと、遠距離からの射撃で相手を倒せ！

ウォーマシン

遠距離からのショルダーキャノンや、ジャンプしてからのスマートボムだけでも相手をてこずらせることができる。さらにジャンプしてからのスマートボムのあとに✚キー下＋中Kを出して、そこからの飛行か強Pかの2択を仕掛けるとなお有効。

驚異的なスピードと変幻自在の攻めで、相手を押さえ込め！

ウルヴァリン

SJからの✚キー下＋強K→強Kを出しているだけでもガード方向を迷わせ、簡単に相手を追い詰めることができる。地上戦は、チェーンコンボからのバーサーカーバレッジで攻めきれる。バーサーカーバレッジは弱で出せば反撃を受けにくいぞ。

※コマンドは、すべてキャラが右向き時のものです。また、各キャラのコンボ表内の< >はそのカッコの中がエリアルレイブであることを示します。［HC］＝ハイパーコンボ ［SJ］＝スーパージャンプ ［VC］＝ヴァリアブルクロス ［削る］＝必殺技などによる攻撃（ガードされても少しだけ体力を奪える）でガードの上からダメージを与えること ［チェーンコンボ］＝ボタンをタイミングよく押すと、連続して技を繰り出せるシステム ［食らい状態］攻撃を受けて、のけぞっている状態

ダービースタリオン99

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ＪＲＡの発表によると、来年から徐々に天皇賞やクラシックにも外が出走できるようになるそうで、うれしいかぎり。これで、現役最強馬はどの馬か？　ということで悩むことも少なくなるはず。これが日本競馬界の自信からきていることだとしたら、マルゼンスキーは草葉の陰で、ニヤリとほくそえんでいるはず。(スバルシチー)

最強馬を作るうえで欠かせないのが海外リース種牡馬。今回は父馬としても母父としても活躍してくれる全55頭の海外種牡馬のデータを公開しよう。

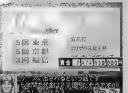
発売中	▶¥4,800　▶アスキー
競馬SLG	▶MC(5ブロック)、PS(7ブロック)

海外種牡馬を極めて頂点を目指せ！　基礎攻略第3弾!!

Danzig、Sadlers'Wells、Nureyevなど、常にダビスタシリーズの最強配合の主役をはってきた、海外種牡馬たち。自分の牧場に海外種牡馬の血を入れる場合のポイントは、①配合するに値する繁殖牝馬が牧場にいるか、②ニックスや有効なインブリードが成立するか、など。安い買い物ではないので、先の先まで考えて購入する必要があるぞ。

▲リース期間は５年間。最大限活用できるように準備しよう。

海外種牡馬をリースできるようにするには？

牧場をフルに拡張した状態にする。具体的には所有馬牧場が16頭、繁殖牝馬牧場が８頭所有可能な状態で、温泉、功労馬牧場まで作ってあり、資金に余裕があれば毎年11月１週に打診してくる。期間は５年間で、最大５頭までリースでき、リースしている期間は無料で何頭でも種付け可能だ（４月に失敗して５月に再び付けることもできる)。また、リース価格は右の表のFeeの100倍（トロピュラーなら５億円、ダンチヒなら25億円）なので、40〜50億たまってから考えても遅くはない。

▲金はかかるが、成果も期待できる。資金に注意しよう。

海外種牡馬完全リスト

「99」で登場する全55頭の海外種牡馬。何がリースできるかは、まったくのランダムだ。

馬名	距離	系統	Fee	ダート	成長	健康	気性	実績	底力	安定	コメント
Danzig	1000〜1800m	ノーザンダンサー	2500万級	○	普通	C	A	A	A	A	文句なしのスピードと底力。資金があれば即リース
Sadlers' Wells	1600〜2600m	ノーザンダンサー	2500万級	○	持続	A	A	A	A	A	こちらもスピート、底力ともに文句なし。距離適性の幅が広いのも魅力
Caerleon	1400〜2200m	ノーザンダンサー	2200万級	△	普通	A	B	A	A	A	日本ではシンコウラヴノィの父などで有名。底力のある産駒を期待
Nureyev	1200〜2000m	ノーザンダンサー	2200万級		普通	B	A	A	A	A	最強種牡馬の１頭。スタミナを補填できるかどうかがカギ
Storm Cat	1200〜2000m	ノーザンダンサー	2200万級	◎	早熟	A	B	A	A	A	気性難に注意しつつ、スピード、スタミナのインブリードを狙おう
Seeking the Gold	1200〜1800m	レイズアネイティヴ	2000万級		普通	A	A	A	B	A	短距離〜マイルに実績。ネイティヴダンサーのインブリードが有効
Gone West	1400〜2200m	レイズアネイティヴ	1800万級		普通	A	B	A	A	A	日本ではザカリヤの父として有名。スタミナを意識したインブリードを
Woodman	1200〜2000m	レイズアネイティヴ	1500万級		早熟	A	B	A	A	A	多少短いところ向きな面も。やはりネイティヴダンサーが有効
Theatrical	1600〜2200m	ノーザンダンサー	1400万級		普通	B	A	A	A	A	ヒシアマゾンの父として有名。底力を高めるインブリードを
Unbridled	1400〜2000m	レイズアネイティヴ	1300万級	○	早熟	A	A	A	B	A	スピード、スタミナとも有効なインブリードを持ち使いやすい
A.P.Indy	1800〜2400m	ボールドルーラー	1200万級		普通	A	B	A	A	B	産駒はシンボリインディが有名。距離適性は魅力
Machiavellian	1400〜2000m	レイズアネイティヴ	1200万級		普通	A	B	A	B	A	ニックスやネイティヴダンサーなどのインブリードを狙おう
Rahy	1400〜2000m	レッドゴッド	1200万級		早熟	A	B	B	A	A	エルバシェなどスタミナ系のインブリードを狙おう
Rainbow Quest	1600〜2400m	レッドゴッド	1200万級	○	普通	A	A	A	A	B	比較的リーズナブルで最強クラスのパラメータを持つ１頭
Silver Hawk	1600〜2200m	ヘイルトゥリーズン	1100万級	○	普通	B	B	A	A	A	怪物グラスワンダーを産駒に持つ。アモビーブルで再現可能
Fairy King	1600〜2200m	ノーザンダンサー	1000万級		普通	B	A	A	A	A	普通にネアルコ、ネイティヴダンサーなどのインブリードを
Gulch	1200〜1800m	レイズアネイティヴ	1000万級		早熟	A	A	A	B	A	3歳戦からガンガン活躍しそうな、スピード馬が生まれそう
Nashwan	1800〜2400m	レッドゴッド	1000万級	○	普通	B	B	A	A	B	インブリードを狙いづらい。ネアルコでスピードアップか
Pleasant Colony	1600〜2400m	リボー系	1000万級	○	晩成	B	A	A	A	B	晩成は魅力的。スピードを高めるインブリードを
Dehere	1200〜1800m	ノーザンダンサー	900万級	○	普通	B	B	A	A	A	まだまだ未知数の種牡馬。面白、ニックスなどが使いやすい
Indian Ridge	1000〜1600m	クラリオン	900万級	○	普通	B	B	A	A	A	有効なインブリードはないが、活力のある血統
Mt. Livermore	1200〜1800m	レッドゴッド	900万級	○	普通	A	A	B	A	A	短距離では優秀。ただし、若干パンチ不足
Capote	1400〜2000m	ボールドルーラー	800万級	○	早熟	A	A	B	B	A	３歳ＧＩやダートＧＩを目指すなら有効
Cozzene	1400〜2000m	フォルティノ	800万級	△	普通	B	A	A	A	B	アドマイヤコジーンを産駒に持つ。スタミナも補える血統だ
Phone Trick	1000〜1800m	ニアークティック	800万級	○	早熟	B	A	A	A	A	パラメータは優秀。３歳戦からガンガン活躍するはず
Red Ransom	1600〜2200m	ヘイルトゥリーズン	800万級	○	普通	B	B	B	B	A	やや切れ味に欠けそう。ちょっと使いにくいかも
Risen Star	1600〜2200m	ボールドルーラー	800万級	◎	普通	B	A	B	A	B	底力の高い産駒が生まれそうだが、同時に気性難も併発しそう
Salse	1400〜1800m	ノーザンダンサー	800万級	△	持続	B	B	A	B	A	ニックスやインブリードで全体的に底上げしたい
Wild Again	1600〜2200m	ニアークティック	800万級	○	普通	A	A	B	A	B	スピード系のインブリードをうまく活かそう
Zilzal	1400〜1800m	ノーザンダンサー	800万級	○	普通	B	B	B	A	A	血統的にはバランスがいい。あとは何を強調するかだ
Broad Brush	1800〜2200m	ヒムヤー	700万級	○	晩成	A	A	B	B	C	晩成馬を作りやすい。配合時には底力を高めたい
Carson City	1200〜1800m	レイズアネイティヴ	700万級	○	早熟	B	A	B	B	A	ダート短距離では活躍しそう。有効なインブリードも多い
Crypto clearance	1600〜2000m	レイズアネイティヴ	700万級	○	普通	A	B	B	B	A	狙いはネイティヴダンサーのインブリードだが、少々地味目
Gilded Time	1200〜1800m	テディ	700万級	○	早熟	A	A	B	B	B	ダート路線を狙うなら、かなりいい血統
Green Desert	1000〜1400m	ノーザンダンサー	700万級	○	普通	B	B	A	A	B	短距離のスペシャリストを狙うには最適
Selkirk	1200〜1800m	エタン	700万級		普通	A	B	B	A	B	父系のスピード、底力を活かした配合を試してみよう
Conquistador Cielo	1400〜1800m	レイズアネイティヴ	600万級	○	普通	B	B	A	B	A	スピードアップに有効なインブリードは多い
Darshaan	2000〜3000m	ネヴァーベンド	600万級	△	晩成	A	B	A	A	A	晩成の最強馬狙いに使いたい１頭。リーズナブル
Dayjur	1000〜1400m	ノーザンダンサー	600万級	△	早熟	B	B	B	B	A	豊富なスピードをいかに引き出すかがポイント
Devil's Bag	1200〜2000m	ヘイルトゥリーズン	600万級	○	早熟	A	A	B	A	B	代表産駒はタイキシャトル。母系のスタミナも魅力
Diesis	1400〜2000m	エタン	600万級	△	普通	A	A	A	B	B	母系のスタミナを活かせば、適性距離以上でも活躍するはず
Dyna former	1600〜2000m	ヘイルトゥリーズン	600万級	○	普通	A	B	B	B	A	底力か高そうな血統を活かして、スピードを高めよう
El Gran Senor	1600〜2200m	ノーザンダンサー	600万級	○	普通	B	B	A	A	A	扱いやすい血統とパラメータ。値段もリーズナブル
Highest Honor	1600〜2000m	ゼダーン	600万級	△	普通	B	B	A	B	A	豊富なスピード血統をいかに引き出すかがポイント
Kingmambo	1200〜1800m	レイズアネイティヴ	600万級	○	普通	A	B	A	B	B	代表産駒はエルコンドルパサー。かなりのスピード血統
Salt Lake	1200〜1800m	ノーザンダンサー	600万級	○	普通	B	A	B	B	B	有効なインブリードはないが、いろいろな配合を試すには最適
Slewo' Gold	1800〜2400m	ボールドルーラー	600万級	○	晩成	A	B	B	A	C	パラメータ的には面白い。一発を狙うのにはいいかも
Bering	1600〜2200m	ネイティヴダンサー	500万級	△	持続	B	B	A	A	B	スタミナには不安はないのでスピード強化をはかりたい
Efisio	1000〜1400m	ハイペリオン	500万級	△	普通	A	B	B	B	B	ちょっと地味な感じ。繁殖牝馬との相性しだいか
Lear Fan	1600〜2200m	ヘイルトゥリーズン	500万級	△	普通	B	B	B	A	B	スピードアップのインブリードが少なく、使いづらい
Linamix	1400〜2000m	ノーザンダンサー	500万級	△	晩成	B	B	B	A	B	バランスのいい血統。スタミナを引き出したい
Mtoto	1800〜2600m	ブレニム	500万級	○	晩成	B	B	B	A	C	スタミナが豊富な血統。いかにスピードを引き出せるかがカギ
Silver Deputy	1800〜2200m	ノーザンダンサー	500万級	○	普通	B	A	B	B	A	扱いやすい血統。素直に能力を継承しそう
Spend a Buck	1600〜2200m	トムフール	500万級	○	普通	B	B	B	B	C	パラメータ的にも血統的にもイマイチ。繁殖牝馬しだいか
Tropular	1800〜2200m	フェアトライアル	500万級	○	普通	B	B	B	A	C	狙うならネアルコとハイペリオンのインブリードくらいか

ポイントQ&A

Q：「ダビスタ」で名馬を再現したいのですが。

A：有名どころでは、エルコンドルパサー（サドンリーギフト×Kingmambo)、グラスワンダー（アモビーブル×Silber Hawk)、スペシャルウィーク（キャンディーガール×サンデーサイレンス)、セイウンスカイ（フェイバリットエス×シェリフズスター)、サイレンススズカ（メセナ×サンデーサイレンス）などです。

ウラワザデータベース

Ver.12.5

お詫びと訂正……前号の『スペクトラルフォース』のウラワザに誤植が見つかりました。くわしくはページ右下に記載してありますのでご確認下さい。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥ 8,000分の商品券
50	¥ 6,500分の商品券
20	¥ 4,500分の商品券
0	¥ 2,000分の商品券

あて先
〒101-8305
(株) メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中！)

編集部情報 マジカルドロップF 大冒険もラクじゃない！

★隠しキャラクター登場!!

前号に引き続き、『マジドロ』最新作の小ワザをご紹介。前号のPQでも紹介したけれど、「大冒険モード」をクリアすると「ラバーズのシナリオ」が追加される。ここで、もう一度「ジャスティスのシナリオ」をプレイすること。この2周目のプレイでタワーを倒し、ラバーズとケンカした後に「大地のつめあと」の洞窟に行ってみよう。すると、隠しキャラのバーンズと出会える。彼との勝負に勝てば、「対戦モード」の使用キャラにバーンズが追加されるぞ。

◀名前からして無闇にアツそうなキャラ。実力のほどは如何に……？

編集部情報 Zill O'll

★究極魔法出現!!

地水火風4つの禁呪を公開！ 禁呪を修得するには、下記の条件を満たして各精霊神の座所に向かい、依頼通りに巨人を倒すこと。ただし、修得しようとする属性の精霊力LVが10以上必要だ。①火：時代V5以降、ウルカーンの火の精霊神殿からフレアがいなくなればOK。②水：キュリュース陥落後、水の神殿の地下で海王に行く手を阻まれる。その後、ワッシャー砦のヒルダリアから情報を聞いてしぶきの群島へ向かい、海王を倒す。③土：空中都市のイベント後、ラドラスと4人の巫女を救い、ラドラスの座所への道を進む。④風：エルズの竜の座所にいる翔王を倒せばOK。

◀行く手を阻むボスたちを倒すと……。

▲精霊神に仇なす巨人たちとの戦いが待っている。

LV 50 SDガンダム GGENERATION-0

★専用機増殖!!

人気の『Gジェネ－ゼロ』で、専用MSを増殖させるウラワザが見つかったぞ。まずは「シチュエーションモード」で、キャラをレンタルできる状態（初代ガンダムシナリオをクリア以降）にする。編成モードでシャアなどの専用機が設定されているキャラをレンタルしたら、ザクⅡやゲルググと組み合わせて専用機を作る。次に、専用機と同機種の量産型MSをオリジナルキャラクターと組み合わせる。最後にレンタルキャラとオリジナルキャラのMSを入れ替えると、どちらも専用機になってしまうのだ。このワザを使えば、高性能のMSを大量生産できるぞ。

▶シャア専用ゲルググとオリジナルキャラのゲルググを交換。

◀次々と交換を繰り返すと、すべてシャア専用ゲルググに!!

LV 0 クレイマン ガンホッケー

★おまけモード登場!!

『クレイマン』をテーマにした一風変わったACT「～ガンホッケー」の小ワザを紹介しよう。まず、どのような難易度でもかまわないので最後までクリアすること。なお、腕に自信がない人は連射コントローラなどでひたすら撃ち続ければOK。するとメインメニューに「おまけ」が追加される。これは、唯一クレイマン同士で同キャラ対戦できるというモードだ。特にメリットはないが、ファンなら一見の価値はあるかも？

▶『クレイマン』ファン必見!?「ふたりで対戦」モードでも見られない対戦だ。

★ウラワザ・ザ・BEST★

なぜか名作タイトルのプライスダウンが続いてうれしい限り。今回は、趣味丸出しでチョイスした作品の隠しコマンドを中心に紹介していこう。

■ナムコミュージアム Vol.2

★ステージスキップ

『ドラゴンバスター』で、左のディップスイッチ5番をONにしてスタート。MAP画面でL1+R1+◎を押しながら次のラウンドに進めばOK。また『マッピー』で、右のディップスイッチ5番をONにして、ゲーム中にL1+R1+◎と入力すると、次のステージに進むぞ。

■ナムコミュージアム Vol.3

★裏ドルアーガ

ミュージアム内でL1+R1を押しながら✚キーを時計回りに3回転させる。次に、ドルアーガの部屋に入り、突き当たりの壁の前で◎ボタンを入力。さらに、裏ドルアーガのタイトル画面でディップスイッチの4番をONにして、◎、✚左、⊗、下、◫、左、R1、L1、R2、L2と入力すると難易度アップ！

■ナムコミュージアム Vol.4

★隠しムービー

L1+R1を押しながら起動すると、隠しムービーが流れるぞ。

★ステージセレクト

『源平討魔伝』のディップスイッチ右の5番をONにすれば、オープニング後にステージセレクトができるようになるぞ。

★難易度アップ

ミュージアム『イシターの復活』の部屋の手前で✚右、左、上、下、◎と入力。成功すると壁の色が変わって、難易度の高いモードで遊べるようになるぞ。

■ソウルエッジ

★エンディング分岐

各キャラのエンディング時に、以下のキーを連打するとエンディングが変化するぞ。ミナ：✚下、上。ジークフリート：◬。ソフィーティア：右。タキ：⊗。季：◫。ヴォルド：下、上。ロック：◬。黄：◫。また、御剣の場合は✚キーで弾を避けつつ、◫で種子島を斬ること。

■ときめきの放課後 ～ねっ☆クイズしよ～

★ミニゲーム必勝コマンド

1年目の体育祭で、ゲーム画面に移ってからスタートするまでに✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と素早く入力。成功すると主人公の目が光って、正解1回あたりの綱引き距離が長くなる。同様に、2年目の二人三脚では◎、⊗、✚右、左、右、左、下、下、上、上と入力すると自動的にタイミングを合わせて走る。3年目のばらまきクイズでは⊗、⊗、◬、◬、◎、◫、◎、◫、上、左と入力すると全速力で走ってくれるぞ。

※注：今回再録したウラワザは過去に発売されたバージョンで確認を取っています。バグに絡んだネタは、リメイクの際に削除・修正されている可能性もあるので注意してください。

お詫びと訂正……

■スペクトラルフォース 愛しき邪悪

前号で紹介した「スペクトラルフォース」のコマンド表記に誤植が見つかりました。正しい方法は以下の通りです。タイトル画面で「PUSH START」と表示されている間に◎、⊗、◫、◬、◎、⊗、◫、◬、㋝と入力。楽しみにしていた読者の皆様をはじめ、メーカー関係者の方々に深くお詫びいたします。

今号の採用者：LV50（1名）／東京都　曽根実樹くん。LV0（1名）／福島県　田代逸喜くん。

クロノ・クロス はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

傑作RPG『クロノ・トリガー』の続編、『クロノ・クロス』が登場！　今回の「はじめて物語」では、時空を超えて壮大なストーリーが展開するこのゲームの魅力を徹底解剖！　プレイに役立つ知識も満載なのでお見逃しなく!!

空間を超えて戦う勇者 世界が人がいつもと違う多次元RPG

その1

●時間や空間を飛び超える『クロノ』シリーズとは？

みなさんは普段、「時間や空間を自由に飛び超えられたら…」と考えたことはありませんか？　そんな思いをかなえてくれるのが『クロノ』シリーズです。シリーズ第1弾である『クロノ・トリガー』(以下『トリガー』)は『ドラクエ』の堀井雄二氏&鳥山明氏と、『FF』の坂口博信氏が手を組んだ傑作RPGで、'95年にSFCで発売され、大ヒットを記録しました。プレイヤーは主人公・クロノとなって、6つの時代を自由に移動しながら、世界を救うのが目的。魅力的なキャラクターや、臨場感あふれるアクティブタイムバトルもさることながら、過去のプレイヤーの行動が未来に影響を与えるという、タイムスリップならではのストーリー展開が発売当時、多くのユーザーから支持されました。そして4年後の今年、シリーズ第2弾である『クロノ・クロス』(以下『クロス』)がいよいよ登場します。『クロス』の物語は『トリガー』のエンディングから20年後という設定で、クロノたちが住んでいたガルディア大陸の南にある、エルニド諸島が物語の舞台になります。『クロス』のキーワードはパラレルワールド。複数の時代をタイムスリップする『トリガー』とは違い、見た目は同じでも、中身が違う2つのエルニド諸島を往復しながら冒険をしていきます。主人公・セルジュは、ある日突然自分が住んでいた世界(ホームワールド)とは違う世界(アナザーワールド)へ飛ばされます。その世界では、セルジュが10年前に死んでいるという衝撃的な事実が！　プレイヤーはなぜ自分がアナザーワールドで死んでいるのか、なぜアナザーワールドへ飛ばされたのかという謎を解き明かすために果てしない冒険へと旅立ちます。

▲もう1人の自分の死を知るセルジュ。パラレルワールドならではの展開が目白押しです。

クロノ・クロスはじめて物語

●◎ボタンで世界のすみずみまで調べよう!

『クロス』の大きな魅力は、似ているようで違う2つの世界を体験できること。仲間になるパーティキャラはもちろん、町や村に住んでいる人々の生き方も2つの世界でまったく違うのです。例えばホームワールドでは、自分の選んだ職業に満足している人が、アナザーワールドではその職業に挫折している、といった感じです。こういった2つの世界の違いを知るには、会う人すべてに◎ボタンで話しかけるのがベスト。新しい場所に移動したら、まめに話しかけておきましょう。さらに◎ボタンで話しかけることで2つの世界の違いを知るだけでなく、冒険をともにするパーティキャラたちを仲間にすることも可能です。話しかけたときに顔のグラフィックがでるキャラは、パーティキャラの可能性があり、仲間にするためのイベントが発生する場合があるのでよく話を聞いておきましょう。ただし、中には会話ではなく特定のアイテム(イベントアイテム)を渡さないと仲間にならないパーティキャラもいます。そういうときは、キャラの近くまで行って□ボタンでアイテムリストを開き、必要なイベントアイテムを◎ボタンで決定して渡してあげましょう。また、『クロス』でのアイテムは、イベントアイテムしか存在しません。薬草や武器などといった従来のRPGに登場するもののほとんとは、次のページで紹介するエレメントや装備品に分類され、アイテム扱いにならないことを覚えておきましょう。ちなみに、お金は従来のRPGのように敵を倒すと手に入るのですが、普通に戦っているだけでかなりの金額が貯まっているはずです。お金をあくせく稼がなくていいのは、うれしい限りですね。

▲パーティキャラは個性豊かな面々ばかり。会話するだけでも楽しいキャラもいます。

弱	スタミナ1消費
中	2消費
強	3消費
エレメント	7消費

弱	命中するとパワーLv1UP
中	パワーLv2UP
強	パワーLv3UP

●エレメントとフィールドエフェクトを理解しよう!

エレメントとは、魔法や技をひとまとめにしたものです。大きな特徴は2つあります。まずは属性。エレメントは6つの属性にわかれていて、赤、青、黄、緑、白、黒の6色で表されています。赤と青、黄と緑、白と黒は、それぞれに反発しあっていて互いに弱点になっているのです。また属性は、エレメント以外にも敵味方のキャラごとに先天属性という形で設定されていて、反対の属性のエレメントで攻撃する(例:先天属性が赤の敵に青のエレメントで攻撃する)とより大きなダメージを与えられます。もう1つはパワーレベル。エレメントはいくつかのレベルに分かれていて、通常攻撃がヒットすることでたまるパワーレベルの範囲の中から選択できます。パワーレベルがたまるごとに威力の強いエレメントを使えます。フィールドエフェクトは、戦闘フィールドに存在する属性だと考えてください。敵味方関係なく、戦闘フィールドで過去3回発動したエレメントが、3つに分かれたゲージで表示されます。それが敵味方の先天属性に対応して能力値やエレメントの威力に影響を与えるのです。例えばフィールドエフェクトのゲージが赤3つになっている場合、赤が1つのときよりも赤の先天属性のキャラの能力値と赤のエレメントの威力が上がるのです。ここでこれを利用した有効な戦略を紹介しましょう。先天属性が白の敵と戦闘になったら、まずパワーレベルの低い黒のエレメントを連発し、フィールドエフェクトを黒に染めます。次にパワーレベルの高い黒のエレメントで攻撃。こうすれば、敵の苦手な反対属性である黒のエレメントの威力にフィールドエフェクトの効果が上乗せされ、大ダメージを与えることができます。

▲ボスによっては、戦闘前のエレメントの配置が勝敗を左右することもあるので要注意。

空間を超えて戦う勇者 世界が人がいつもと違う多次元RPG

その4

●ボリューム満点のRPGです！

２つのパラレルワールドを舞台に、40人以上のパーティキャラと数多くのイベントが登場するこのゲーム。プレイヤーの進め方によって途中のシナリオのルートが分岐し、それにより仲間になるキャラも違うので、１回のプレイでは遊び尽くせないボリュームがあります。さらに、武器、防具の作成や、ミニゲームなど本編以外でのお楽しみ要素も満載。ただボリュームがある分、仲間にする方法がわかりにくい（どのイベントアイテムを渡していいかわからない、など）パーティキャラの存在など、攻略などの情報がないと遊び尽くせないのが少し残念です。これに関しては、次号からスタートする本誌の攻略を、ぜひ参考にしてください。また、人名や地名など固有名詞が多く、さらに２つの世界でそれらが別個に登場するので、続けてプレイしていないと、混乱してしまうので注意が必要です。戦闘は、斬新なシステムでかなりおもしろいのですが、エレメントなど覚えなくてはいけない要素が多く、慣れるまでが大変。そのせいかザコ戦も長めになってしまうのが不満といえば不満でしょうか。いろいろと書きましたが、一部のマップをのぞけば全体的な完成度はかなり高いです。スクウェアのお家芸ともいえる、美しい背景やＣＧムービーなどのグラフィック、心地よいサウンドのレベルはかなりのもの。とくに、戦闘シーンでのボスモンスターのモデリングは、「ＰＳでこんなになめらかにポリゴンで表現できるのか」と感動しました。時間や空間を超えるという『トリガー』のコンセプトを継承しつつ、戦闘システムの一新など、新要素を盛り込んでいるので『トリガー』ファンのみならず、ＲＰＧ好きの人にオススメできる１本です。

▲ボス戦はモデリングの美しさはもちろん、ボスごとに違う多彩な攻撃方法も要注目です。

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール 『ときメモ』優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。今回のゲームレポートは『みんゴル２』の第３弾！

★「競馬の神様」は、おシャレなおじさまよん!?

先日「ディレクＴＶ」のラジオＣＭのお仕事で、大川慶次郎さんとご一緒しました。大川氏ってご存じ？　そう、その道では「神様」と呼ばれている競馬評論家の方で、フジＴＶの日曜日の競馬中継番組にも出演しているおじさまです。私は競馬経験はゼロなので、どんなにすっごい人なのか勉強不足だったのですが、周りの競馬ファンにこの話をしたところ、そりゃーもう羨望のまなざしよ！　そういえば仕事のあと、多くのスタッフがサインをもらってましたよ。それにしてもこの大川氏、とってもおシャレな方でした。背広とハンチング帽がお揃いでよく見ると背広のボタンも馬模様、カフスボタンも馬のデザイン。さすがっ!!　Ｙシャツも鮮やかなオレンジ色。いやぁ～それにしてもよくお似合いで素敵でしたよ。大川氏にも「若いんだから競馬やりなさいよ」と言われ、ちょっと競馬の勉強でもしてみようかなぁ!?

それから11月25日発売の「ベストカー」って雑誌に、私よしきくりんが出演しますよん。巻頭グラビア…じゃありませんけどねっ。「日石三菱」のバッテリーの広告告知ページです。要チェック!!

さて、今回のゲームレポートは『みんなのＧＯＬＦ２』の第３弾。おやじゴルファーのスズキ氏のパターはクラブの長いタイプ。海外のシニアゴルフツアーなどで、プロゴルファーが使っているのを見たことあるけどね。長い方がパッティングもやりやすそうだし、変わっていておもしろそうだから買ってみようかなぁと思ったんだけど、ゴルフ通の人に「カッコワルイからやめなさい」と言われ断念。で、今個人的に探しているパターはゴルフボールが３つくらい付いているデザインのもの。一時通販で販売されて流行ったタイプ。ゴルフショップに行ってもなかなか見つからないのよねぇ。情報があったら是非教えて!!

さて『１』のときよりも更に『２』は季節感の描写も細かくなりましたね。春夏秋冬それぞれの草木や花、昆虫などの動植物。夏の夕暮れ時には私の大好きなヒグラシが鳴いてくれます。７番ショートホールでは美しい虹が見られ、思わずウットリ。ただ、気になるのが季節は冬で吹雪いていたりするのに半袖でプレー。これってちょっと変でしょ!?　できれば季節に合わせて衣替えもしてほしいな。そうすれば季節感も倍増だと思うんだけど…。

今週末はいよいよゴルフコンペ。スッキリ秋空の下、ガッツーンと打ちマクリまっせ。その模様は次号にて。お楽しみに～!!

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・ナベＰ殿下が贈る

西海岸電脳遊戯事情

ナベＰ殿下近況 日本に帰る上での障害になっていたことが解決したため、この年末に里帰りをしようかと計画中。帰ったらゲームソフトなどを買いまくってしまいそうで、ちとコワイけど…。

★電子メールで広がる都市伝説

アメリカに来たばかりの頃、「防水タイプの日焼け止めに注意！」という電子メールを職場の誰かが送ってきたことがありました。

読んでみると、自分の知り合い（の知り合い）がプールで遊ぶ子どもに防水タイプの日焼け止めを塗ったところ、その日焼け止めが流れて目に入ってしまい、防水がゆえに水で落とせずについには失明したというのです。製造元に抗議しているとも書かれていました。

わたしは読んでいて怖くなるほどのリアルなこの話をすっかり信じてしまって、家族に話したりもしました。しかし、数日後、別の同僚からのメールにより、この話はわりと有名なデマだということがわかったのです。

彼が引用していたリンクを辿るとこういったデマの類を集めて分類したＷＥＢサイトに行き当たりました。そこには山ほどの手の込んだデマや怪しい噂などが集まっていました。最近ではこれらを総称して「都市伝説」（アーバンレジェンド）と呼んでいるようです。

思い返せば、日本でも「口裂け女」や「人面犬」などのデマが定期的に流行っていました。タバコのセロファンを開けるひもや缶飲料のプルトップを大量に集めると車椅子をもらえるというのも有名なデマだったし、ピアスの穴を開けたら、耳から白い糸（視神経）が出てきて引っ張ったら失明したなんていう話はもしかしたら最近でも流れているかも…。

こういったタイプの話は、以前は顔を見ての会話や電話でぼちぼち広まっていたのですが、最近は急激に普及した電子メールを通じて広まるスピードが急加速しています。この速度が問題で、もし、どこどこの銀行が危ないというような話がメールで流れて、みんなが一斉に預金をおろしに行ったら、それこそ簡単に取りつけ騒ぎが起きかねません。

わたしは、日焼け止めで一度だまされてからは、そういうメールは無視するようにしていたのですが、それでも記憶に残るものとしては、暗闇に駐車しているギャングの車にヘッドライトを照らすと後を追いかけてきて殺されるというものや、パーティでやたらにもてた後、意識が戻ったら腎臓を２つとも盗まれていたという話（コワイ）があります。新種のコンピューターウイルスのデマも絶えないし、大量の宣伝メールを送るとタダで車や服がもらえるというデマは、各メーカーごとのパターンだけあって、きりがありません。

この手の現象は日本でもそろそろ流行り始めると思うのですが、どうでしょう。

イラスト／山師

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

鎌田[illegible]昭
プロフィール
ワリーの業界事情通。現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★「ネットワーク新時代へ 〜2.ゲーム機編」

ついに『ドラゴンクエストⅦ　エデンの戦士たち』の発売日が決定しました。もうご存じだとは思いますが年内ギリギリ、12月29日ですね。まあ、いろいろな意味で絶妙のタイミングという日です。ＰＳに残された最後の大物ソフトだけあって、この影響力はハンパではありません。

最初にファミコンで『ドラゴンクエスト』が発売されたのは86年ですから、もう13年も前のことになります。それまでほとんど知られていなかったロールプレイング・ゲーム（ＲＰＧ）を世に知らしめ、徹夜行列などの数々の社会現象を起こし、それ自体が「伝説」と化しているゲームです。これに関するネタだけでも書き始めたら一冊の本になるくらいの分量があります。

当時ドラクエに熱中した人たちの子どもが、ＴＶゲームで遊ぶ年代になってきていますから、対象年齢の幅の広さも並じゃあありません。かえって30代以上の人の方が多いかもしれませんね。

ですから「ドラクエが出たらＰＳを買おう」と思っていた人数だけでも大変なものです。「ドラクエもいつになるかわからないし、ＰＳ２が出たらそっちを買おうかな」と考えはじめたところにこの一撃です。まあ、３カ月は待てないでしょうから、ＰＳ本体の販売も最後にもう少し台数を伸ばすことが期待できるワケです。

29日という日付も「年内に発売」するためにかなり無理をしているようです。現時点で入手できる情報からマスターアップ（プログラムの完成）予定日がある程度推測できるのですが、29日に発売しようと思ったら相当タイトなスケジュールになります。もしかすると初回出荷分はかなり少なくなるかもしれません。発売日に確実にゲットしたい人は、信頼のおける専門店にしっかり予約しておきましょう。

さて、前号ではネットワークの基礎知識、インターネットの仕組みなどをお話ししましたね。今回は「なぜゲーム機がネットワークと関係があるのか」についてです。

ネットワーク用の端末といえば、誰でもパソコンを思い浮かべますよね。ＴＶゲーム機も構造的にはパソコンと同じなのです。いいかえればパソコンからゲームに不必要な部分を省き、ゲームに使いやすいように改造して家庭用のＴＶ画面で見ることができるようにしたものがＴＶゲーム機なのです。

最近ではプログラムそのものも、パソコン用に近い物になっています。ＰＳ２では入出力の規格もパソコンと共通のものを何点か採用していますね。このへんの事情もオモシロいのですが、話し出すと長くなるので別の機会にしましょう。

ここで重要なポイントは、ＴＶゲーム機はそのままでもネットワーク用の端末として使える、という点です。この場合、次の２つの側面を持つことになります。

１つはＴＶゲームの楽しさを広げるのに応用ができること。ネットワーク対戦で遠方のプレイヤーと遊んだり、追加のデータを配信してもらったりすることが可能になります。例えばＲＰＧならネットワークに接続するたびに新しいダンジョンや敵キャラが登場したり、アイテムが増えたりといった楽しみ方が可能になります。ゲームそのものをネットワークで配信することも可能です。

もう１つはネットワーク端末の数を増やすことができるという点です。ここ数年、パソコンの性能アップと価格の低下によって、インターネット利用の普及率は飛躍的に上昇しました。ある統計では10%近い普及率であるといわれます。

しかし、この数字は「インターネットが利用可能な機器の普及率」であって、実際に活用されている割合はかなり低いといわれています。つまり、パソコンは買ったけれどインターネットまで使いこなすというのは難しい、という人がまだまだ多いことを意味しています。

ところがＴＶゲーム機であれば操作は簡単ですし、パソコンに比べれば価格も安い。ファミコンや現在のＰＳの普及率を考えれば一家に一台、いやそれ以上の普及も夢ではないのです。

近い将来、ＴＶやラジオ、新聞といった現在のメディアからインターネットのような新しい情報メディアへと変化していくのは間違いないでしょう。しかし、どのハード（機械）が、どういう形でこれを制するのかは、まだまだわからないのです。

最近ドリームキャストが「インターネットが簡単にできる！」ということをセールスポイントとして宣伝していますね。実際インターネットが目的で購入する人も増えているようです。なにせ本体にモデム（通信用の機器）が内蔵されていて専用のソフトも付属していますから、誰でも手軽にインターネットが利用できます。

これに対してＰＳ２は「ネットワーク対応」であることは発表していますが、このままではインターネットに接続はできません。また、具体的な周辺機器やソフトの発表もありません。実はこの両者の違いに、次世代のネットワーク戦略に関わるポイントがあるのです。次号ではそのあたりを中心にお話ししましょう。

■『ドラクエⅦ』の発売日が決定したことによって、様子をうかがっていたほかのソフトの発売スケジュール等がどどっと決定し始めました。私のスケジュールもこれで年内いっぱいは一気に埋まってしまいました。へたすると正月も休めないかもしれません（涙）。

イラスト／菅野博之

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう
新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです（仮）

だだだだっ
だだ だだだ
きっと…… 2000年も こんなかんじ なのね……

まんが／岩瀬さとみ

それにしても、今年は暖かい。だってもう11月なのに……半袖で外歩けたし。なんか今後、2000年代は温暖化って感じ。冬が寒くなくなると……悲しいです。コタツでゲームでアイスが大好きです。

ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と、なんでまだ……宣伝してるんだろうと心配になる、素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、楽しいですよ。楽しいですってば。

日の落ちるのがものスゴク早くなってきた。「祝霊祭委員の人は今日の午後、第III感覚教室に集まって下さい」ホームルームの終わった直後の教室に校内放送が響く。祝霊祭委員……ってオレか……面倒なんだよなぁ。「さらに電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペックで、リニューアルで見やすさUP！　写植文字はちょっと小さくなったけど、見慣れちゃえば全然平気の委員内資料を…」校内放送はさらに続いている。確か、今日の委員会では召喚部の山形部長が実際に祝霊祭で行う学園儀式の段取りを説明することになっていたハズだ。オレラは当日までに指定通りに巨大な魔法陣を作らなきゃならない。「めんどーなんだよなぁ」

もう、クリスマスとか、年越しなんていう時期になってしまいました。多分、年末年始は『ドラクエ』です。ええ、やってますとも。そりゃ。多分予想百発百中。

決まりました。田舎に帰らないヤツも出てきそうです。編集部の場合。

▶北海道　十二郎さん：どこでどうやって勘違いしちゃったんでしょうねぇ。笑。ちょっとだけ謎です。

◀滋賀県　民てる戸さん　奇跡体験なわけですねぇ。すごいなぁ。身近にいるもんなんですね。

◀宮城県　楓来らみーさん：終電は危ない人多いですからね。気を付けて下さい。

◀千葉県　ほねばしらさん：楽しいですよね。なにかと熱いキャラ多いですし。

▼宮城県　トモさん：女の人はいないですねぇ……どうしてでしょう？

◀静岡県　えんぜるまのさん：賢くないのが親分の魅力ですから。お酒で大丈夫ですよ。

◀宮崎県　秋山たつみさん：モテモテでしょうねぇ。きっと。あの才能にあのルックスですから。

◀新潟県　ズブロフスキーさん：段々ゲームの内容がわかってきました。期待大ですよね。

◀愛媛県　如月二月さん：初代もいたら良かったのに……いや、せめてシーザーはいても良かったような。……っていうのはここまでよくできているゲームに対して失礼ですかねぇ。

◀栃木県　神音みさをさん：もっと演出がハデでも格好良かったでしょうね。禁呪のようなものとか。ブワッと床に大きな魔法陣が浮かぶとか、いいですよね。

▲鳥取県　ねこ香織さん：コンビニ専売って結構手に入らない人多いんですよね。

▲静岡県　えんぜるまのさん：今回は登場しない人も結構いるみたいです……涙。

▲宮城県　蘭丸さん．コントローラは……無線になったりしないんですかねぇ？

▲宮城県　山形紅子さん：笑。確かに『せがれといっしょ』はなかなかいやらしいかもしれません。

▲奈良県　輪廻さん：なんとなく、みんな名前似てますよね。なんででしょうねぇ？

▲群馬県　リジュさん：ひねくれてませんしね。主人公。なんていうか、正統派ですし。

▲大阪府　東本夕夜さん：笑。まあ、自分世界があると、イロイロと悲しいこともあったりです。

▲宮城県　白河凰華さん：そうですね。仲間になりやすいですよね。セーブできる人数は少ないのに。

▲滋賀県　民てる戸さん：ジョブ、アビリティってお話に自由度が必要になりますからね。

「DPSの読者ページは好きなんですけど、「奴隷」っていうタイトルはやめた方が良いと思います。その言葉にはイロイロと悲しい思いをしてきた人がたくさんいるわけですし。再考をお願いします」神奈川県　福島あかりさん：

福島さん以外からも、数名の方から同様のハガキを（封書に同封してあった手紙とか）いただきましたので、「PSの奴隷」というタイトルの意味を説明したいと思います。実は過去にもそういう指摘を受けたことがありました。その時、説明したことですので、読んだことのある人はごめんなさい。同じコトを書きます。……確かに「奴隷」という単語には悲しい歴史が凝縮されています。ではどこか悲しいイメージがついてまわる単語を、なぜタイトルに使用したのか？　DPSどではこの単語に「どうしょうもなく、身も心も首ったけ、寝てもさめてもPSに夢中」と「ささやかな問題提起」の2つの意味を込めています。ひとつめは映画や歌でよくある「恋の奴隷」的な使われ方です。まさにメロメロってやつです。意味の99%はこれだと思って下さい。「PSやゲームの事を考えるとメロメロになってしまって、何か人に伝えたくなって、ついハガキを描いてしまう人」の意味です。で、残りの1%、ふたつめの「問題提起」は、基本的に不真面目で、ゲームのこと以外あまり深くモノを考えていない(笑)我々DPS編集部や床部ライターの良心の欠片だったりします。人類の歴史の中で最も悲しいのは「誰かが誰かの言うことを生まれた時から無条件で聞かなければならないと決まっているコト、または状態」＝「奴隷」なのではないでしょうか？現代の日本ではある程度、この問題が表面化しなくなってはいます。でも現実にいろいろな差別は行われていたり、ふざけた価値観がまかり通っていたり……悲しいのは大して変わらなかったりするのです。日本ですら、です。世界的に見ればもっと激しい差別を常識として認めている地域、人が未だにたくさん存在するそうです（自分で見たわけじゃないので100%本当かどうかは明言できません）。自分の中でこの「奴隷」という単語を使う時、何かを思い、何かを考え、そして身近に何か問題があるのなら、何か行動を起こしてくれたら。そんな根本的な部分で、読者である、ここを読んでいる貴方に何かが伝わればいいなぁと思っています。「そんなのムダ」と言われれば確かにその通りです。だから1%なのです。別に何かを感じてくれと強制してるんじゃなくて……楽しい中にもなにかひとつくらい、引っかかるモノがあってもいいかななんて。そんな感じです。

ロボコン0点な人
ワイドビジョン版

痴をこぼさせてね。（ほ）

食事は基本的にカップ麺、ちょっと贅沢するときは吉野○○という食生活が続き、風邪をひいても薬も買えないという生活が続いています。ゲーム、おもちゃ、本など、余計なものにつぎ込むお金はマジでありません。みんなー!! ゲームライターって儲からないぞー!! 現実は厳しいぞー!! などと叫びたくなるような状況。それにしてもどうしてこんなに貧乏なのでしょうか。もう8年近くゲームライターをやってても、うっかりしてるとこういう状況に陥ってしまうのです。営業不足もあったのでしょうが、やはり来る仕事をえらそうに選んでると、こういうしっぺ返しがくるようです。ああ、印税生活してえなぁ。年末ジャンボに期待しましょう。ここでうだうだと貧乏を自慢しても仕方ないので、年内は真面目に仕事をして、来年3月のPS2に備えたいと思います。これから年内頑張れば、ちょうどPS2発売の頃に懐も潤っているでしょうから。しかしこの激しさの波がライターの厳しいところです。ライターを目指す人は、そこのところしっかり肝に命じておくように。私がえらそうに言うことじゃないけど。

◀東京都　樹村Sさん：削りますね。よくあります。というか、ギャラ前はみんな……。

◀埼玉県　紅カンキチさん：か、かわいい。シャレにならないかもしれませんが。

◀北海道　クスノキアユムさん：ハマりませんよねぇ。笑　かなりムリが……。

コンのゲームで遊びまくってましたから。さてさて、それ以外では……。うーん、難しいなぁ。『パラサイト・イヴ2』にも『クロノ・クロス』にも興味を引かれないし、『GT2』は結局前作を投げ出してるし。年内お金なさそうだし、来年はPS2が出るしで、やはり（仕事以外の）ゲームのない年末ということになりそうだ。可能性があるとしたら、『ときめも2』と『遊戯王』。ポケステのカラーバリエーションが欲しいから。といっても、「どこいつ」をやらなくなって以来ポケステ触ってない……。ゲーム買わないのにポケステだけ欲しいってのも変な話ですね。本当は年末なのでバリバリ買いたいところなんですけどねぇ。ゲームだけじゃなくて、各社おもちゃ会社も年末商戦に向けての新製品を出してくるだろうし。ゲームを買えないことよりも、そっちの方が辛いくらいですよ。ただ、具体的に何が出るかは把握してません。知ってしまうと歯止めが利かなくなってしまうから。（ほ）

働かざるモノ……が極端だからね。ライターは。（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。100号から心機一転してます。ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指してます（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いたり、傷ついてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（奴隷関係ならコーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒は処分されてしまうので、1枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）を書いて下さい。イラストなど、鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。増刊のDの「CDの奴隷」でのみ募集していたCGは本誌でも募集中です。必ずハガキ（大の紙）にプリントアウトして送って下さい。

オヤジは……。（魔）

もうすぐスクウェアミレニアム。さて、スクウェアのPS2戦略は……というネタで1本書けるな……と思ってたら（ある程度正確な予想も書けそうだし）、延期になってしまった。困ったな。現状ではどうなるかサッパリ分かりませんね。大人しく来年まで待つしかありません。で、年末のゲームに関してですが、貧乏か年内続くのでおそらく私は何も買わないでしょう。ただ、一応『ドラクエ』だけは買うかもしれません。『Ⅳ』までは個人で遊んだけど、『Ⅴ』以降は仕事で関わったのであまり楽しめませんでした。「遊ぶ」と「プレイしなければならない（それも時間的に相当キツイ状況で）」では精神的な面でまったく別物ですから。今回の『Ⅶ』では仕事とは無関係になるので、まぁ個人で楽しむのもいいかな、と。ちなみシリーズでは『Ⅱ』が一番好きだったかな。『Ⅲ』は受験シーズン真っ只中に発売されたので手を出しませんでした。別に真面目だったワケじゃなくてFC自体に興味がなくなってただけなんですけどね。その証拠（？）に受験勉強もしないでパソ

ギャルとゲームとなみだとちくび

ダイエーホークスの日本一で今年のプロ野球は幕を下ろした。それはいいけど、某新聞のテレビ欄で、「ホークス日本一」が「H日本一」と略されていたのはどうかと思うぞ。（中）

自宅ではあいかわらずイモ番長な俺ですが、編集部ではパン将軍。ハマると一気なもんで、自然食品の店で手作りパンを買い込む毎日です。手作りは高いけど、ライ麦100%とかって普通の店にはないんだもん。手ごろにいく場合はリトルマーメイドかな。フランチャイズ店にしちゃ、素材のいい味出してる。市販モノではパスコが栄養価を考えててオススメ。

最近じゃ趣味が高じて、トースト用にトースターを編集部に持ち込み。やっぱりパンは火を通すとひと味違うやね。しかもこれからはモチがうまい季節。うーん、イイ買い物だぁ。それにしても、このままハマリ熱が進行すると、最後にゃ自室がパン工房か？　「今日はパン種見ないといけないから帰るよ」とか言ってる自分は……ちょっとアレ。

ゲームのほうは「トラキア」がまだ14章。このシリーズは始めると長いよ、ホント。しかも闘技場のある面じゃ、出撃キャラをレベル20にするまでやるから、なおさら。闘技場じゃ危険なヤツは、無力なボスキャラに壊れた武器で素振りして経験値稼ぎしてるし。それにしても、「FE」って任天堂系に珍しい、同人向き美形キャラ満載ゲーなのに、俺はダルシン、マーティ、ダグダといったオヤジに全力投球。特にダルシンは4つの武器全部をAランクにするまで育ててるし。

▲長野県　スっちょんさん．最近は発育が良過ぎなんでしょうかねぇ？　なんでそんなに？　って人もいますからね。

▲滋賀県　仙蛙さん：足の形って整えるの難しいですからね。ウエストはやせればなんとかなりますけど。

◀香川県　H・制作所さん：最近だと……広末奈緒さんくらいですかねぇ……自立つの。

◀千葉県　コン・チャイ子さん：グッと来ますねぇ。特にブーツ系はもう……。

◀新潟県　日本の毒バチさん：笑。まあ、楽しんでやってる分には……いいんですかね？

◀愛知県　NeNeさん：さらに、短すぎなんですかねぇ？

まんが／風上旬（あの髪の毛はインパクト強すぎデスよね）

◀埼玉県　裕龍ながれさん：いや、きっと、今回もやってみればきっと……どうなんでしょ？

◀千葉県　彩軌彼方さん：スゴイですよね。ムチャクチャな理論ですけど……そうなんでしょう。

◀埼玉県　ヒウラムトさん：やってください。楽しいですよ、本当に。なのです。

◀広島県　水月ユーリさん：思い入れが倍増するんでしょう。きっと。

◀京都府　水桂珠呂さん：Hも含めて菊地作品ですし。「エイリアン」シリーズくらいですかねぇ？

◀岐阜県　宮崎あきかずさん：なんていうか……一族の物語ですしねぇ。キャラ多いし。

◀群馬県　リジュさん：そうなんですよね。運動不足はダメですよね。かなり。

◀京都府　架上零さん　やっと決まりましたねぇ。クリスマスプレゼントガマンしてコレでしょう！

◀山口県　笹倉たかせさん：なんんか、イロイロとイベント多そうですよね。

◀千葉県　彩軌彼方さん：あの世界では人外の方が普通ですからね。どっちかっていうと。

◀東京都　まりやまねさん：あ、ありがとうございます。貴方のおかげで……DPSは幸せです。

◀愛媛県　架月翔さん：アクション苦手だと、恐怖系はプレイしづらいですよね。

▲愛媛県　如月二月さん　マテリアってキレイなんでしょうねぇ。宝石のように。

▲徳島県　浅羅柚椰さん．そうなんですよね。単語を蓄積していくと無茶なセリフを言ってくれるようになるんですよね。ポケピの場合それは＝個性ですから。突然のセリフに泣いちゃったりして。笑。とりあえず、いなくならない＋たくさん単語を覚える『2』を。

◀福岡県　ATURAさん：ドキってしてからジワッと汗が出てきません？　なんていうか妙な違和感があるっていうか。

◀東京都　水流幸さん：実際バリバリですよね。どう見ても。まあ、最近のカリスマ系のヘアはなんていうか……。

◀岡山県　樹宮昼平さん　死んじゃいますねぇ。きっと……。でもあの3人なら悲しいような……悲しくないような。

各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆發。

「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。

「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！　かもしれなかったり。

◀兵庫県　ヒレンさん：確かに高速移動中です。というか、よく見えないっていうか。

◀大阪府　水無月翡翠さん：そりゃそうでしょうねぇ。遊びじゃないんですし。

新コーナー大募集！「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！　何かを。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（1：奴隷手帳　岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール．奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！　その他にもテレカや豪華なアイテムがもらえると思われます！　みなさんガンバってみたり、みなかったりすると、楽しかったり楽しくなかったりするかもよ（どっちじゃぁ）！

ついにというか、やっと「自宅でインターネット計画」が実行されました。プロバイダが奇しくも（ぽ）と同じだったことを除けば、ばっちりです。問題はＶＡＩＯ－Ｃ１でやってるので、画面がかなり小さくて悲しい……やはり、デスクトップが欲しくなりました（笑）。まぁ、今のままでも、外付けのモニターを買えばいいんですけどね。でも、最近は８万円でもちょっとしたＰＣが買えるらしいです。モニターが５万ぐらいだとすると、あと数万出せば買える……と、思うと躊躇するわけですよ（笑）。だってそうするとこのＶＡＩＯくんを全然使わなくなりそうで、悲しい感じです。けっこう出歩くからいいかな？　と思ったんですが、それにはcdmaOneが64k通信を始めてくれないと……いつでしょう？　（う）

まんが／田中まさし（臭かったんでしょう。顔が……変わってます）・イラスト／NDO

ランキング発表

325：トモ
300：樹宮匡平
280：鯖田ユキ
250：くめた夏緒
245：小見幸子
215：ねこ香織
205：ＮｅＮｅ
200：楓来らみー、藤咲尚
：ＲＡＴＡ
190：宮崎あさみ
185：秋山たつみ、雨宮五月
180：吉四六、白河風華
165：いちがやまみ、仙蛙、
：東本夕夜、長尾叶矢
160：英桃
155：朝月、ＣＵＳＴＯＭ、
：如月二月、民てる戸、
：佐戸原ひろあ、昭直利
150：桐生新、布施唯華
140：彩軌彼方、ヒウラムト
：藤苺らえる

●135：小島要、ポリエステル、水上陽平、水月ユーリ、●130：亀道楽、伸縮自在のもやし、蘭丸、●125：せんづき千春、ばらスィー、松本あけり、南さつき、●120：祥人、TOMY、●115：秋月枯都、綾千、風天、葛城ヒナユキ、樹村S、すだこ、火鳥ユウコ、●110：あずまことね、●105：今村カオル、白河勇魚、田中将司、名古屋の妹、日野晴火、●100：朝凪尺花、彩秘、あゆ、H・制作所、小島菜こぐみ、ごぢうり、SATOMI、サハライワリ、鶏肉、のぶすけ、●95：白犬、水鶏、スティーブン、乃亜、藤真日雨露、●90：秋、朝影礼都、菊地弥、スっちょん、ぞう、貴音しゆり、永原咲耶、ののき、マルガリータ、ユズコ、●85：いふじこう、週末の怪人、朱見珠、十々夜、のみねこ、ひろたかまつこ、水都花鈴、柳けふ、山吹日和、ゆず21号、●80：アヒル師匠、いちご、瀧上アサオ、NAKO、山形紅子、●75：亜葵、大澤紅愛、楓月さらら、唐川遊人、吉良、ハリガネ、水柾珠呂、みなみ流水、望月きりか、四上ハルオ、輪廻、●70：哀原斑、卯月レイヤ、おてんとう虫、来田二三志、高和空也、ゲーム一家、スカトオハル、ねぎぬた、ばく、平井孝臣、藤崎あすか、藤本明斗、松崎央実、ユドウフ

◀兵庫県　ヒレンさん：笑。警察に捕まるなって……一体、なんでしょう？

◀東京都　祥人さん：その辺は謎なんですよ。大人の世界ですから。過激ですから。

◀東京都　K之助さん：「項羽と劉邦」はかなり間抜けな展開も多いですよね。

▲新潟県　潤川はゆさん：ドンマイです。そんな間違いは誰にでもありますよ。

▲宮城県　中本一真さん：笑。なんていうか……強引ですから。誉めて欲しくて。

▲千葉県　そのさん：何があったんでしょうねぇ？　複雑なノリなのです。

▲愛知県　水鏡沙羅さん：ピコです。……欲しい人以外にはゴミに近いっていうか。笑。

▲宮崎県　かんかるさん：アフレコしたくなりますよね。なんとなく。

▲埼玉県　四上ハルオさん：突然は厳しいですが、この格好はどうなんでしょ？

▲愛知県　火鳥ユウコさん：かなり可哀想なので止めてあげてください。

▲東京都　松崎央実さん：看護婦さんにも上手い下手ありますし。ものすごく。

▲東京都　雪宮りんごさん：買いましょうよぉ。立ち読むくらいなら。ねぇ。

▲大阪府　モッピーさん：ドイツ軍と戦ったりしちゃうんでしょうか？

▲埼玉県　赤坂しおりさん：安いんですよね。ワゴンとかにあると、980円とか……。

▲岡山県　片北のんさん：生は……イカンですよ。まあ、長生きなら良いんですが。

読者参加小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは11月16日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この３人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、ティニア王国の王位継承権を巡る内紛に巻き込まれることになった、らしい。

「国にたどり着いたらどうされるおつもりか？」
シズハが話しかけた。
「それは……ファルディア聖騎士団一個小隊を壊滅させるだけの権力を持つ者とどう対峙するのか？　という質問ですね？」
皇太子は頭がいい。他人の言葉を確実に自分の言葉に置き換えて考えるコトを知っている。口調は大人びているが、まだ７歳（しかも１カ月前に誕生日を迎えたばかりらしい）。充分子供だ。ボクが７歳の時なんて……考えるのはやめておこう。とりあえず、獣車を調達するために近隣の村まで歩くことにしたのも、彼が車中から見た記憶に従っている（ここから西のハレアとかいう村にそれほど大型ではないが、移動用の獣、リエルが何頭かいたそうだ）。いったいどういう育て方をすれば……いや、それとも天才なのか？
「私は……実は、どうでも良かったのです。王位とか、故郷とか。母が何度も話してくれていた、騎士団の方々と旅が出来る、ソレだけでなんか、ワクワクしてしまって……まあ、そうですね、母が死んで急に父という存在に気づき、１度は顔を見てみたいとも思いましたが。正直、私のせいで激しくもめ事が起こるようであれば、この地に戻って来ようと。ですが……」
皇太子の顔が前を向いた。何となく、晴れ晴れとした表情をしている気がする。
「すでに私のせいで何人もの人が血を流しているようです。しかも、ファナムや、迎えに来たファルディア聖騎士団第26小隊員からは剣を捧げられていましたから……」
北海道　クラシキーさん：

◀青森県　せんづき千春さん：新展開、皇太子編とでも言うんでしょうか？

ハードの神様の犬Σ

ワッハッハ～！　自分だけの貸し切り電車。男のロマンやね。な～んて意味不明なことを書いていますが、この原稿、マジで自分だけしか客が乗っていない電車内で書いてます。しかも夜中の１時！　豪雨で４時間遅れ！　上野行きの通勤車両で足を伸ばしてゆったりと（普段できないし（笑））。無事編集部まで辿り着けたら、この文章は掲載されるハズなんですが……。頼むよ、ほんと。　（犬）

帰宅の途に着けないサラリーマンの方々が溢れかえって、下りのホームは人が山盛り！　かなりスゴイ光景です。新宿駅のラッシュ時より壮絶！　そんなことよりも、今は自分の身の心配をせねばなりません。所持金が千円。上野駅から編集部までタクシーじゃ届かないっていうじゃないですか～！　某電気店の金券は４千円もあるというのに！　フゥ……交渉してみよう（苦笑）。哀れみを乞うような目をして訴える作戦。「エクセルサーガ」に出てくるメンチ（エクセルちゃんの非常食として飼われている犬）の瞳が良い参考になりそうです。……やれやれ（涙）。とりあえず「千円で行けるところまで」というのが関の山ですかね。んで、そこから歩き。グハ～、かなり憂鬱ですわ。もの思いに耽って「世界の車窓から」もどきをしてみるも、窓に映った自分の顔を見て自爆！　ヒゲ剃らなきゃね。と、それ以上にイタタなのが生涯最大の金欠状態。借家の賃貸更新、弟の結婚式、税金と健康保険料の支払い、調子に乗って買ってしまったＤＶＤソフトの数々（苦笑）。……かなり赤字っす。でもね、いいの。ＤＶＤ版「トライガン」の画質が、も～最高！　幸せ！　あの赤（ヴァッシュのコートとか）はＬＤじゃ間違っても出ない高Ｓ／Ｎ。ビクターさん、やりますなぁ。某Ｋ社に、爪の垢を煎じて飲ませたいくらいっすよ。ＬＤ以下の画質は勘弁して……Ｋ社さん。いや、ほんと頼みますよ～！

次世代マシンでもりあがる華やかなりしゲーム業界：どーん　ずしゃ

★たまには他機種のネタでもやりますか～★

ＰＳ２ネタが尽きたわけではないですが、近頃のセガと任天堂はどないなの？　ということで、ちと探ってみましょう。まずＤＣくん。『シェンムー』は延びちゃうわ『センチ』と『サクラ』のギャルゲー２本立て。あ゛～サターンと同じ道を歩んでいるやん（苦笑）。オレのＤＣも、半年くらい動作していないし……。終いには「燃えるゴミ」用袋の下から発掘される有り様。唯一プログレッシブ標準対応なマシンだけに、もうちっと遊べるソフトが出てくれたら……。あ！『ＲＥＶＩＶＥ』は興味がありましたが、金欠のためグフ（吐血）。一方、我が道を行く任天堂は『ポケモン金・銀』で商売的には安泰でしょうね。んで、ドルフィン。ちょいと詳細なアーキテクチャが見えてきました。たしか３～４号前でドルフィンの技術についてお茶を濁しましたが、正式に発表されたので堂々と書きましょう。えーと、まず「ＩＴ－ＳＲＡＭ」。グラフィクスチップの混載メモリとしてＤＲＡＭではなく１トランジスタで同期ＳＲＡＭを構築する新しい技術なんですが、これはかなり強力そうです。ＳＲＡＭというのは４つのトランジスタを１組としてフリップ・フロップというデータ保持ロジックが集積されたものです。完全なワイヤードロジックなため動作が速く、プロセッサのキャッシュメモリなどはＳＲＡＭを使うのが当たり前。これが１トランジスタで実現できるという意味は、トランジスタ数の削減で高集積化が容易である上にＳＲＡＭの恩恵（高速性）にあやかれる理想的なものです。あとは、主記憶にＶＣ－ＤＤＲ－ＳＤＲＡＭを使うらしいということ。この技術導入の裏には、ＮＥＣの強力なバックアップ体制があるわけですが、ソフトの方は大丈夫なのかしら？

でも（犬）くんはかなり貧乏。

機械の中身を見るのは好きで、昔は時計やラジカセ分解して戻せなくなってよく怒られてたっけなぁ。ま、それはいいとして、毎晩インターネットを流すことが日課になってますが、新しい発見は尽きません。きっと一日に何千ものＷＥＢが消え、それと同じ位のＷＥＢが新しく立ち上がっているんでしょうね。蟻地獄って言葉がぴったりです。電話料金も天井知らずです。ところで最近、最高に面白いＷＥＢを見つけたのですが、なんかあっという間に消えてしまってました。あまりこういうところで紹介するべきではない代物ですが、毎日チェックするのが楽しみでしょうがなかったですよ。性質上、あまり長くもたない気がするなぁ……と思っていたら、本当に短い命でした。美人薄命……ってのは当てはまらないか。天罰覿面という言葉が一番ピッタリくるような気もするな（笑）。ま、こういう面白いＷＥＢに再び出会えることを祈りながら、今日もまた電脳空間をさ迷うのです。と、美しくまとまったところでお終い。　（ぽ）

ＤＶＤ、キレイなのと汚いのの差が激しいね。　（魔）

いいよね、「あずまんが」。ねここねこセット　（魔）

●今はこれだと思うのです●◆

最近、電撃大王で連載されている「あずまんが大王」って漫画が超お気に入り。（魔）さんからオススメされたんだけど、ほのぼのしていてホント楽しいです。それにしても最近、ほのぼのとした漫画に弱いなぁ、オレ。（ゴ）さんからオススメされた「ヨコハマ買い出し紀行」とかもウットリしちゃったしね。昔は「ダミー人形オスカー」とかが好きだったのにな。歳を取って許容範囲の幅が広がったのかしらん。　（ハ）

先日、ライターのＺさんと（う）さんの３人で、『バイオ』話で盛り上がりました。そうしたら『バイオ１』で登場したケネスの話題になったんですよ。そして、彼の下の名前って何だっけ？　となり、オレは「ケネスといえばアーノルドでしょ」と自信満々に答えましたさ。が、調べてみると答えはケネス＝Ｊ＝サリバン。では、オレの脳にインプットされていたケネス＝アーノルドって誰？……そう思い、インターネットで調べてみました。出てきた結果を見てガックシ。そう、ケネス＝アーノルドって、米国ワシントン州レイニア山付近で、9個の円形飛行物体を目撃した人で、「Flying Saucer」（空飛ぶ円盤）って言葉の生みの親じゃないですか。こんな人の名前をしっかり覚えていたオレの脳って……トホホ。

最近、局地的に、トレーディングカードゲーム『ガンダムウォー』が流行ってます。「見せてもらおうか、君の戦略とやらを!!」というヤツですな。まぁ流行ってるっていっても、ほんとに局地的な話だから３～４人てところなのだけど。そういえば、カードゲームをやるのはこれが初めてだ。基本的に、ボードゲームやテーブルトークなんかも全然やらなかったし。で、当然だけど、まともなデッキを組めるようになるまでにはお金がかかる。現状、５種類の軍勢がカードの中にあるので、単一の軍勢のデッキを作ろうと思っても枚数がかさむのよこれが。まぁ大人の箱買いで大体の問題は解決されるんだけどね。２～３箱買えば大体OKだし。次のエクスパンションもこりゃ箱買いかなぁ…。　（ち）

「今日は本当にマンガみたいな1日でした。朝起きてすぐに母の置いたバケツに足を突っ込み、そのまま、階段落ち。まあ、それほどダメージはなかったんで学校に行こうとしたら、近所の犬に腕をガブリ。家で治療して、遅れて学校に行ったら、通用門に指を挟み、4時間目のテスト用紙で指を切り、お弁当を落っことし……極めつけは学校帰りの駅のホーム。なんか滅入っていたせいか、ついフラフラと線路に落っこちてしまいました。電車は来なかったんで大丈夫でしたが……なんかものスゴク疲れました。朝の階段落ちで動きがおかしくなってたワケじゃないんですけどねぇ……」岐阜県　野中蓮太郎さん：

インターネットを流していると、まれに嫌なWEBにうっかり踏み入ってしまうことがあります。不道徳、不謹慎、エロ、グロといろいろありますが、私がもっとも苦手としているのが死体系のアングラサイト。この間、だまし討ちでうっかり入ってしまい、すっかり気が滅入ってました。元来私は、自分の流した鼻血で貧血起こすほど（マジ）血が苦手で、内臓系となるとまったくダメなのです。昔はよく病院密着とかのTV番組で手術シーンを流していた（今でもあるのかな？）ことがあったけど、それもダメ。一瞬見てしまっただけでも、数時間は気分が悪くなってしまいます。人間の中身なんか見て何が楽しいのでしょう。世の中にはそれを見て喜ぶという人がいるというのは、自分にとっては不可解でなりません。ただ、作り物と分かってしまえばそうでもないです。大昔流行ったスプラッター系の映画も結構見てました。『ゾンビ』とかは映画としても好きですし。ただあの辺は、一見しただけであからさまに偽ものと分かるからいいのですが……。そういえば、

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、MVP狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）

手軽に参加したい人は

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト87はクライセス神殿のモンスター退治です。久々に分かりやすい、タダの掃討クエストとなるようです。クライセス神殿は細かな部屋が幾つも繋がったマガラナ式建築法と呼ばれる技法で建てられた宗教施設です。様々な儀式に対応できるように魔力を増幅する設計になっています。そのため、いつの間にか占拠していたモンスターたちの魔力も通常の何倍にもなっているようです。ザコだと思って侮ると痛い目を見ることでしょう（実際先遣隊はそのせいで壊滅状態になったようです）。モンスターを退治するだけでいいのですが、その急な発生の仕方を考えると、何か、裏があることも予想できます。選択は次の3つ。①：神殿端の流れる河の祭壇から、中心に向かって進む。②：転送装置を使い、中心に跳びそこから戦い始める。③：魔力を増幅している部屋をひとつづつ潰していく。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定されます。

しめ切りは、次号本誌（127号）発売日の11月26日（消印有効）。あて先は「DPSど87」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の131号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第127号　11月26日発売号：第121号発表
第129号　12月10日発売号：第123号発表
第131号　12月24日発売号：第125号発表

今回のあて先は「DPSど87」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

A：ソード使い：RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。
C：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士　G：水の操術士　H：風の操術士　：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士　J：水の符術士　K：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
O：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
P：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い：ESP使い。HP、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは120号募集分の発表

▲神奈川県　緋冴久遠さん：このゲームも、安いですよね。キャラゲー好きなら買いですよ。

▲富山県　すだこさん：血が出ちゃってるのはちょっとだけ悲しい感じです。が、まあ、食べたら……。笑。

まんが／山形県　日野晴火（すいません、トイレ……）・イラスト／六堂秀哉

▲富山県　チハルさん：Dだと最初から読めますからね。興味を持った人は1度そっちで確認を。

▲福岡県　望月きりかさん：ホモとかレズとかは……学生さんには見た目厳しいですねぇ。なにかと。

◀英国　吉良さん：半年いないとそうなりますよね。最近の音楽業界早すぎデス。

▲大阪府　水上陽平さん：『ジルオール』楽しいですよ。『エルダー〜』も期待大ですよね。

▲北海道　朝霧レイさん：悪くなるんですよねぇ。アッという間なので気を付けて下さい。

◀埼玉県　四上ハルオさん：LOVELOVEなイベント……ありました？　あまりないですよねぇ……。

▲富山県　すだこさん：いいですよね。ピングー好き。笑わなくても。予約しないと入荷しないときもありますし。

▲千葉県　桐生新さん：キレイですよね。どんなゲームになるのか、実際に触ってみないと。ですね。

◀東京都　ゴッドアイさん：ゲーム買わずにガマンできますよ。でないと欲求不満で……。

◀広島県　玖保田祥子さん：きっと通信対応なんでしょうね。他人のキャラと結婚とか。大変そうです。

◀千葉県　コン・チャイ子さん：画像の綺麗さはDVDビデオにかないませんから。LDでさえ。

◀神奈川県　郷奈らいちさん：ハガキ大の紙で封書でまとめ送りが経済的ですよ。たくさん描くのは大変ですけど。

▼佐賀県　オメガゼルさん：踏み心地はかなり違いますからね。マットひいても違いますよね。

▶群馬県　リジュさん：キャラやストーリーはいい感じですからね。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。なんだか……ついてないのが一気に1日で大爆発って感じですねぇ。呪いなのか？　ってくらい。まあ、もう復帰できないような激しいダメージを受けなかったのが何よりデス。

以前、本やＬＤを処分したとき、間違ってトレカを積めこんだダンボールをゴミとして引きとってもらっていたことに気がついた。不用品を積めたダンボールの側に置いていたため、一緒に出してしまったようだ。一応、ファイリングしてあったものは無事だったんだけど、『モンコレ』と『カオスギア』のコモン、アンコモンを捨ててしまったのは痛かった。何の役にも立たない通常トレカのコモンは随分前に捨てたんだけど、コレは一応ゲームができるからなぁ。ちゃんとゲームをするなら、どんなデッキでも組めるんではないかというくらい数があったのに。とくに『モンコレ』。しかもほとんどが初版だ。持ってると未練が残るのは分かるけど、不本意に捨ててしまったのはちょっと後悔。（ほ）

てたレベル100のピカチュウ6匹(ピカピカ、ペシペシ、ビリビリ、サラサラ、アラアラ、フワフワ)や、別にどーでもいいやって思ってはいたけどレベル80以上のミュウツーとか、なんかイロイロがもうパー。こりゃ悲しいっていうか、厳しい。悔しいから『ポケモンスタジアム2』でも買って、(ハ)のピカチュウ(名前はみそしる)を虐めてスッキリしようかな……ってまずは、自分のデータを育てなきゃ。うむ。さて、話は全く変わってマンガの話。季節の変わり目には増刊～ってのがたくさん発売される。本誌では登場しない新人さんの作品とかが読めるので要チェックなワケですが、最近だと、モーニング新マグナム増刊掲載の「サトラレ」(作／佐藤マコト)が面白かった。いや、サトリの反対のサトラレっていう超能力を持った天才の人のお話なんだけど、なんていうか、ネタはSFなのにものすごく青春してて。連載されるみたいなので要チェック。この人……以前にどんな作品描いてたかなぁ……ってすごく気になってしまいました。（魔）

まんが／斉藤和衛（確かに両手は刃ですけどぉ～）

◀京都府　ポリエステルさん：難しいですよね。ACT性が高いですから。

◀静岡県　南さつきさん：顔、というか、表情はかなり似てますからね。色は黄色ですけど。

◀岩手県　蒼夢さん　メモリー切り替えできたらいいんですけどねぇ。便利でしょうねぇ。

▲新潟県　彩秘さん：聞いて楽しいのと歌って楽しいのはちょっと違いますよね。やっぱり自分の音域に合ってないと。

Nights of Knights

クエストナンバー84発表：120号募集分

今回募集のクエスト84は盗賊団「大きな刃の兄弟」に奪われた宝物、フールドハウェイの奪還でした。輪廻の窓と呼ばれているそのレアアイテムの能力で、過去を映し出してみたい冒険者が非常に多かったようです。盗賊団は城壁都市ハノイに立て籠もり徹底抗戦の構えを見せました。選択は①の城壁都市地下の迷宮から中央部に直接乗り込む。というストレートな攻めが効果的だった様です。盗賊団は冒険者に壊滅状態に追い込まれ、今後の復活も不可能と見られています。

MVP

▶東京都　幾原るなんさん：なんていうか、ものスゴク分かりやすい数値のキャラが今回のMVPでした。というか、パラメータ以外の運がスゴク良かったです。笑。実は、こういうある意味分かりやすいキャラって勝ち残りにくいシステムなんですよ。まあ、力押し系の選択だからこその結果でした。犬ですし。

◀愛知県　天空浅葱さん：出張医者は妖しいです。大丈夫だって言われても。笑。

◀福岡県　来生楠花さん　相手はネコ……大丈夫なんでしょうか。

◀埼玉県　河合威さん：避けてばかりじゃダメな気もするんですが。生き残れば勝ち？

◀静岡県　南さつきさん：寝ているとはいえ気が付かない方がマズイような。

◀東京都　藤島製杏号さん：ものスゴイ剣ですよねぇ。カッコイイです。ズギャーン。

◀埼玉県　白河勇魚さん：どう見ても妖しいウサギじゃないですか？

◀栃木県　マルガリータさん：愛されて育ったんでしょう。大切ですよね。

◀広島県　雨木澪さん：体力があり余ってるんですねぇ。登山ってものスゴク疲れますから。

◀埼玉県　宮崎あさみさん：墓石と語り合うのはかなり危ないような。怖いです。

◀福島県　桐兼多槙さん：情けないですねぇ。っていうか、緊張するとトイレは……。

◀東京都　皐月あひるさん：本当に出たことがあるなら本当に魔法のステッキかも……。

◀愛知県　NeNeさん：役には立たないんですけどねぇ……。でも学生時代には必要なのかなぁと。

◀山梨県　日向アキラさん：弟は苦労がたえなさそうです。大変でしょうねぇ。

◀京都府　架上寿さん：両手にグローブだとモノが掴みにくいような。

◀埼玉県　すてき●パンダさん　鼻メガネは妖しいですねぇ。バレバレ。笑。

◀山梨県　森ノ夜鷹さん：生えてくるのは待たないとなんですね。

◀京都府　佐倉かなさん：円系の刃物は鋭くすると、とんでもなく危なくなるそうです。

◀神奈川県　小島菜こぐみさん：貧困は問題ですよね。他人にはどうしようもないことも多いし。

◀三重県　影都カズヤさん：「重い」とか言われるとかなりガックリ来ることでしょう。

◀滋賀県　仙蛙さん：怖いですね。半開きは。見えてるんでしょうかねぇ？

◀岩手県　月餅さん：大きな声ってどうしてもばれちゃいますからね。

◀滋賀県　民てる戸さん：自分に出来ることをするしかないのですが……。

◀神奈川県　中の瑠都さん：笑。誰か止めて下さい。本当に。迷惑ですし。

◀東京都　藤神カナヤさん：心に秘めていると、その思いは激しくなるばかりですしね。

◀鳥取県　ねこ香織さん：霊体になってからも戦うのは大変そうです。

◀福岡県　麻生梨玖さん：あまり跳びすぎちゃうと力つきちゃいませんか？

◀北海道　マフユさん：過去って……そんなに知りたいモノなんでしょうか？

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもＯＫ)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は０枚！　数字は9963でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。１枚ずつ、住所と共に書いてください。

なんか最近オレのハートをくすぐるCF多すぎ。キムタクの笹持っていくやつとか、JRAの万馬券のヤツとか、板チョコモナカのオキメグの泣く女教師編とか、カーセンサーの優香とか、キョンキョンの「ひえまちた」の冷蔵庫、さとう珠緒の「いやいやー」って目をつぶるヤツとか。もうメロメロ。特に、キョンキョンのブワーって冷やすときの顔はもういっちゃってステキ。ウェルシュコーギー（犬）と一緒に苺をケーキに載せてたヤツも好きだったナア。新しいアイススケートのヤツは……なんかグッと来ないけど。と、見ていると、コレまで、オレの中で大ヒットの多かったSCEIのCFが入ってない。なんか最近のは……ちょっとパワーダウンしてないか？　クラッシュのパーティ編みたいなの求む。　　（魔）

まんが／宮城県　トモ（一緒なのは良いんですけど……怖いです）

◀大阪府　柳けふさん：イラストもシステムも違いますけどね。WS版。買うでしょう。

◀青森県　くめた真緒さん：怖いですよね。ACTになるとなおさら怖くなりそうです。

◀宮城県　かわはら澪さん：支配下ですから一　みんな言うこと聞け！　なのです。笑。

▲東京都　まりやまねさん：コックさんはつまみ飲みが多いので、胃に穴が開いちゃう人、多いそうです。特にフランス料理。

▲東京都　祥人さん：風船を売るだけじゃなさそうです。

▲大阪府　雨宮五月さん：負けちゃしょうがないですし。

▲山形県　みるく1号さん：ものスゴク短い状況説明です。

▲青森県　ねこまたぎさん：怒らないんでしょうか？

▲北海道　麻城タマさん：髪の毛……長すぎ？

▲宮城県　中本一真さん：握力無いと大変ですし。

▲香川県　H・制作所さん：窒息死って……笑。

▲富山県　布施唯華さん：でも撮りますよね、男としては。

▲大阪府　空月おみさん：鞭なんでしょうか？

▲神奈川県　鶏肉さん：ダンス踊りながら敵倒しそうです。

▲埼玉県　朝凪尺花さん：手に負えないですね。笑。

▲神奈川県　貫尚也さん：お宝入れ墨がステキです。

▲福岡県　琴平日生さん：自分で漬けると美味しいんです。

▲北海道　TOMYさん：祭りに夢中になりすぎちゃダメ。

▲福岡県　水鈴さん：意志がある以上存在は尊重されます。

▲奈良県　輪廻さん：5歳なのは少々幼すぎ？

▲北海道　哀原斑さん：ですね。結婚してるでしょうねぇ。

▲宮崎県　秋山たつみさん：追っかけて……そんな。

▲新潟県　高橋智子さん：楽しそうです。ものすごく。

▲千葉県　大澤紅愛さん：単独行動は危ないですが……。

▲大阪府　鯖田ユキさん：時代遅れだったんですね。

▲岡山県　樹宮匡平さん：ロマンスはまだ続いてる？

▲岐阜県　犬嵐さん：ものすごく危険なロケットパンチ。

▲岡山県　片北のんさん：すさまじい計算です。

◀千葉県　桐生新さん：電波系なのはどうしたらいいんでしょうか？

◀山口県　アウ2さん：なまいきですよね。ってそんなぁ。死んじゃいますって。

◀福岡県　いちがやまみさん：30人は大変です。っていうか、普通の人には養えません。

◀千葉県　蒲公英さん：体力ももう少し何とかしないと。バランスってモノが。笑。

◀栃木県　佐戸原ひろあさん：笑。そうやって女装させられちゃうワケですね。

◀愛知県　蓮実サトさん：有名になりたいものなんでしょうかねぇ？

◀栃木県　水無月さん：悪いことまで勝手に当てちゃうのはなんとなくアレですよね。

◀大阪府　鈴木貴和子さん　いくら高性能でもメガネのせいじゃぁ……ないですよね。

◀埼玉県　ヒウラムトさん：水の膜って大変そうです。普通に生活するだけで疲労しそう。

◀宮城県　楓来らみーさん：ほうきっていうか……なんとなくゴムの奴に似てるような。笑。

◀北海道　朝霧レイさん：2面性のある人って人気ありますから。トホホ。

◀東京都　松本あけりさん：精神的なショックって関係ありそうですもんね。

オレとゲーム：やはり『スパロボ』は気になってコトで、『スパロボ64』の質問を（だ）にしてみました。が、（だ）は電撃N64で読者ページをやっているにも関わらず、N64情報に疎いのが弱点。まったく答えられず、さらに下に（電撃N64編集部は5階。PS編集部は6階）聞きに行っても友だちが少なくて何も掴めず、スゴスゴと帰ってきました。その無能っぷりに床部裁判にかけられ（笑・みんなに囲まれて指を刺される）、松屋まで定食を買いに行かされました。でも買ってきたはイイモノの、サラダのドレッシングをもらってくるのを忘れてガッカリ。って買ってきてもらって文句言うな？　うん。だって……。ぐずぐず。笑。まあ、結局、情報はなくてもソフトとGBパックまで買っちゃった。でと、一緒に、来月発売の『金・銀』のタメに、『ポケモン青・黄』を購入した。なぜなら、以前持っていた『ポケモン赤・緑・青』＋GBポケットのセットが無くなっちゃったから。まあ、ROMは買えば良いんだけど……ガンバッテ育

あるルート（笑）から、偶然に『アークIII』を入手したので、プレイしております。いや、このシリーズって実はやったことなかったんですよ……マジで。この『III』も、前作をやってないからと、興味なかったんですが、やってみたら、かなりハマりました（笑）。うーむ、こんなことなら前2作もやっておけばよかった……と、後悔先に立たず状態です。やらず嫌いはイカンですな。サクサク進む難易度もなんか心地いいし、システムも複雑じゃなくとっつきやすいです。噂で前作のエンディングは、あんまりだ……ということを聞きましたが、それに失望してプレイしないのはもったいないかも。まぁ、どんな風に「あんまり」なのかは、聞いていないので、わかりませんが（笑）。　　（う）

DVDソフトを結構買いました。しかも1週間編集部に泊まった帰り。いかんて。そういう追いつめられていた後にアキバ行っちゃ。で、買ったのが「十兵衛ちゃん2～4巻」とか「魔法使いTai」とか、ヲタク丸出しなアニメと、キューブリックのBOX。そして、「ブレイド」と「ブレード」の2本。「ブレイド」は以前書いたことあるけど、オレ的に多分「マトリックス」より百倍好きな、同系のタイトル。ちゅーか「マトリックス」人から聞いた通りのストーリー（見てない）だと、オレの嫌いな「見るべき所はあるんだけど監督独りよがり作品」クサイからなぁ……（だから「ブラジル」もキライ）。資料だね。娯楽じゃなくて。「ブレード」は……中国人何考えてるんだろう？ と悩んでしまうタイトル。資料。（魔）

まんが／千葉県 まさよし（ステキです。というか……漢でしょう）

GMCD News

今回のオススメは、「Lの季節～A Piece of memories～」です。同名PSソフトを元に放送されていたラジオドラマを収録した1枚です。

現在発売中
・「Lの季節～A Piece of memories～」¥2,854（税込）サイトロン ①
・「SNK VS. CAPCOM オリジナルサウンドトラック」¥2,854（税込）サイトロン②

11月17日発売
・「With You ドラマCD」¥2,940（税込）サイトロン

11月20日発売
・「デュープリズム オリジナルサウンドトラック」¥2,854（税込）デジキューブ
・「ウンジャマ・ラミー オリジナルサウンドトラック」¥2,345（税込）VORN

11月26日発売
・「アーマード・コア」オリジナル・ベストトラック」¥2,800（税込）AMJ
・「エコーナイト オリジナルベストトラック」¥2,800（税込）AMJ
・「かえるの絵本スペシャルサウンドアルバム」¥3,059（税込）AMJ
・「グローランサー オリジナルサウンドトラック」¥3,000（税込）アトラス
・「西遊記 オリジナルサウンドトラック」¥2,500（税込）KOEI

▶ゲームとは異なるストーリー展開が楽しめるドラマCDになっています。①

▶ゲーム業界に新境地！ 会社を超えた戦いに相応しい、熱いサウンド満載。②

ゲームソフト激論座談会

「DVDってどうなんですか？ っていうか、なんなんですか？ よく判らないんですけど。得するんですか？」千葉県 古里慎二郎さん：

魔：DVD。その存在に対する疑問。まあねぇ。普通に生活してる分には知らなくても生活できちゃうもんね。
ち：そうですな。PS2以前にDVDについてよく知っていた人は何らかの形でAVに興味のある人だけだったろうし。
う：オレラのような？
魔：うん。実際、うちの母親なんて未だにDVDがなんなのか判ってない。
ち：DVDになると、何か得するのか？ これは省スペースが一番大きいでしょう。コレまでのCD－ROMと比べると約7倍ですからな、容量が。
う：7枚組のソフトが1枚に入るってこと？
魔：そう単純じゃないけど、そんな感じ。実際、これまで、LDだと2枚組になっていた長編映画なんかも1枚に収まってるし。
ち：セルDVDがメインなのは確かだろうけど、レンタルビデオの代わりにレンタルDVDが充実してくれば、現在のビデオの代わりになれるかもしれない。今までよりもすさまじく綺麗な画像で映画を楽しめる。
う：でも、アレでしょ？ 録画は出来ないんでしょ？
魔：まだ規格もはっきりしてないからね。まあでも将来的にはDVDのディスク（外見はCDと一緒）にTV番組を録画出来るようになるみたいよ。
ち：PS3は録画も対応でしょう。って多分、録画が普及するのはソレくらい先の話です。多分。
魔：ってなこと言ってたら来年末あたりにそういうマシンが発売されたりして。笑。
う：ということで、CDからDVDになることで、マイナス面はないの？
ち：……ないですなぁ。
魔：所詮使われている素材は同じ様なモノだから、容量が大きくなっただけお得っていうか。あ、でも、現状ではまだ、プレスする環境が整ってないので、大量生産するのはちょっと大変。っていってもCDよりって意味だけどね。
ち：今、CDってものスゴク安くプレスできますからなぁ。ムチャですよ。ほとんど、CDの原料である、塩ビ代程度なんだから。
魔：バンド組んでる素人が自主制作でCDを作る時も500枚作れば1枚100円くらいだしね。安い。昔はアナログ盤やテープだって…200円くらいしてたのに。
う：音楽の話はともかく、ゲームとしては？ DVD万歳なの？
ち：万歳でしょうな。とりあえず、CDと比べれば、圧倒的すぎます。
魔：アクセスとか、読み込みなんてのはハードの問題だしね。
う：うむ。ならOKだ。

「なんか、任天堂の社長さんが長く、分厚いタイプのゲームは元が取れないからダメだって言ってる新聞記事を読んだんですけど……もし本当なら、大作ソフトが無くなるってことでしょうか？」東京都 風雲児村田さん：

ち：言ってましたな。儲からないから、今後の任天堂のソフトはアイデアとかで勝負だって。
魔：確かにね、大作主義一辺倒みたいな業界のノリはちょっと危険なんだよね。
う：お金かかりますからな。
魔：元を取るのに、100万本以上売らなきゃいけないって……なにそれって感じ。商売としてハイリスクハイリターンすぎ。ある意味、業界がキチンと熟成しているワケじゃないから、どこまでやったらいいのかが判らなかったっていうのもあると思うんだけどね。
う：まあだからといって、大作ソフトが主流なのは変わらないと思うけど。
魔：うん。ただ今後、キチンと絞り込まれていくだろうけどね。プラットフォームがDVDになり、ハードの性能が上がることで、ある程度クリエイターがやりたいことは何でもできるようになるワケだし。予算内でやっちゃった人勝ちって気がする。
ち：で、儲かったらウハウハと。
う：良いっすなぁ。
魔：大作ソフトはある意味、世界で売れるモノを作らないといけないんだろうね。ハリウッド映画と並べられて遜色がない。
ち：でも、そうなると、値段的に、映画のソフトと同じ時間楽しめればいい、ゲームソフトも増えてくると思うんだけど。
魔：多分、増えるだろうけど、ソレは映画的なソフトが増えるってだけだから。『バイオ』って慣れてくると2時間くらいでクリア可能じゃない？ あれは多分に映画を意識してると思うなぁ。でもだからと言って、そういうソフトばかりが発売されているわけじゃないじゃない？
う：結局、イロイロってこと？
ち：うん。ものすごく種類が多くなっていくでしょうな。アイデアで勝負の作品もあるだろうけど、大作も、映画的なモノもある。
魔：考え方なんだよね。これまで、実写モノのAVGってあまり成功していないけど、ソレは単純にTVドラマと比較して魅力が薄いモノばかりだったから。ゲームとしてのクオリティはかなり高い『街』だって、ドラマとして見たら、キムタクも常盤貴子も出てないし。
う：お金かからない？ それ。
魔：うん。だからその辺が考え所。

◀静岡県 南さつきさん：悩みますよね。なんていうか……中性的なんですよね。きっと、飼い主によって変わるんですよ。コロコロと。

◀東京都 のぶすけさん：年内に出るらしいです。大晦日から三が日はゲーム三昧な人……多いでしょうねぇ。せっかくの二千年なのに。笑。

お笑い4コマ道場

DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！ （魔）

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！ 例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？ しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！ スゴーイ！ こりゃもう、送らないとソンだね！ ソンというか送ると得！ いいですよ。

◀富山県 泰斗さん：カミカゼは可哀想ですよ。いくらなんでも。手を出しちゃいけない気がします。

◀兵庫県 伸縮自在のもやしさん：誰ですかねぇ。きっと宇宙に吹っ飛ばさないとダメだった人でしょう。

◀千葉県 彩軌彼方さん：なにもそんな……無言でマジバトラないでも……。

◀兵庫県 北酒場与作さん：こわ……いんでしょうか？ 子供なんですが……何かしました？

◀大分県 白犬さん：一気に怖くなるので止めてください。気を付けましょう。

◀埼玉県 9244号さん：懐かしいですが、撃っても爆発はしないでしょうね。

◀千葉県 彩軌彼方さん：そんな……悩まなくても……。判りきってるじゃないですか。

◀兵庫県 伸縮自在のもやしさん：GTHとなって復活するわけですね。どうしたって。

▲富山県 チハルさん：友だちにはなりたくないですねぇ。

▲三重県 朱見珠さん：複雑そうですよね。56分の49拍子とか。

▲京都府 水紐珠呂さん：留守番は必要ですからねぇ。

▲宮崎県 うききさん：ジッと見ちゃいますよね。どうしても。

▲兵庫県 伸縮自在のもやしさん：笑。自分で食べろって。

▲北海道 十二郎さん：まあ、シルエットはそんな感じですよね。

▲埼玉県 ふぐ茶さん：いいのかそれで？と聞きたくなります。

▲埼玉県 蒼月澪さん：実は……編集部でも流行ってました。

▲北海道 マヨネーズ・ガールさん：同名ですし。あらまあ。

▲新潟県 日本の毒バチさん：タイムリミット早いって。笑。

逆さにして、よく振る（逆さにするのは、沈殿したコーンを浮上させるため）。次に、いよいよふたを開けて飲むわけだが、ここで注意しなければならないのが、軽く缶を振りながら飲むこと。そうすれば、コーンスープと一緒にコーンもおいしく食べることができるぞ。缶を軽く持って、ワインを〝転がす〟ようにして振るのがコツだ。そして、超難関となる最後の一口。多くの人が、ここで失敗し、缶底にコーンを残してしまったはずだ。缶底に残ってしまったコーンは、もうどんなことをしても食べることはできない。そう、まさにくみ取り式トイレで残った汚物を吸い取れなくて困ってしまう親父状態。「にいちゃん！ 水！」と焦る声まで聞こえてきそうな始末だ。コーンスープもそれとまったく同じ。水となるスープがなければ、汚物にかわるコーンが食べられないのだ！ ちょっと汚い話になってしまったが、最後の一口はスープがある内に、軽く振りつつガッと一気に飲む。これでコーン残ることがなくなるはずだ。なに？ 残った？ 修行が足らんな。（コ）

★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝PN）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！ 気を付けて下さい。

深夜、家で原稿を書き終えたあと、外を見たら月がものすごく明るく光ってた。なんとなく外に出てみたくなったので着替えていると、両親が起きてきて、「なんだこれから会社か?」、「いや、ちょっと散歩に」などと会話。家を出ようとしたところ「それじゃ寒いだろ」といわれ、厚手のコートを渡された。半分いやいやだったけど、いうことを聞いて着ていくと……ほんと、すげー寒い！　すげー寒いけど、地上は月光で照らされていて明るく、しかも空気が澄んでいて遠くにある建物もよく見える……。頭の中で「予定変更」の文字が浮かび（このときの予定とは、コンビニで酒を買いこみ、ガッとかっ食らって寝る）手袋マフラーなど防寒具を装備して、そのままいつものサイクリングコースをゆっくりと3時間ほど自転車で走ってしまった。帰りに飲んだコーンスープは異常に美味かったなー。

【コーンポタージュの飲み方を徹底攻略】コーンポタージュを飲んでいて、コーンが缶底に残ってしまいくやしい思いをしたキミに朗報！　まず、缶を開ける前に

PS拡張計画

最近、オーディオづいている。って以前からの話だけど、ここ1年で、ビデオ系からピュア系へＡＶの興味がシフトしつつありますね。とはいっても、アニメのエアチェックが最重要なのは相変わらずだけど。ビデオデッキ4台同時フル稼働で予約してるし。（ち）

（魔）や（う）に聞いたのですが、石丸ソフトワンのDVDフロアが急拡大しているとか。まぁ時代の流れから行くと当然なんですが。PS2のせいもあるだろうけど、今年はDVDプレイヤーの新機種も多かったしね。TSUTAYAのレンタル急拡大も大きいかも。「アルマゲドン」とか大量に陳列してたし。環境が整ったってことかね。CDのときなんて、ハードが安くなるのも時間かかったし。CD1枚の値段も3,600円と高かったしなぁ（15年位前）。

▲新潟県　ハチさん：カラーポケステは反則ですよね。

◀埼玉県　かえるヌクレイさん：落ちないんですよ。まあ、傾ければダメですけど、結構大丈夫でした。良くできてますよ。本当に。

▲長野県　芽美さん：電話じゃないですね。やはり。

◀埼玉県　ねぎぬたさん：レコードって所が……致命的ですけどねぇ……。さすが電撃イメージキャラになるだけあります。

▲東京都　緒100%さん：激しいですからね。

◀愛知県　名古屋の妹さん：そうですよね。コレはありますよね。ゲーム中でもデータ消去可能。ちゃんと対応して欲しいモノです。

クソゲーマー万才

日本シリーズはいつの間にか終わってました（笑）。関東でやらなったのは久々な気がしますが。（う）

部屋の棚の裏から、ＳＦＣの『ダークアイズ』というソフトが出てきました。買った記憶はもちろん、やった記憶すらない（笑）。とりあえず気になったので、やってみました。ゲームは『ソーサリアン』を簡単にしたって感じでした。地味なゲームでしたが、プレイしてみるとそこそこ遊べました。しかし、棚の裏に落ちているのをすっかり忘れているとは…しかも、遊んでない（笑）。もっと探せばいろいろ出てくるかもしれない。というわけで今度、もうちょっと大がかりな捜索をしてみようかと思うです。

▲兵庫県　福田豊さん：酷いですよね。どう考えても。

実は『ダークアイズ』のほかに同じくＳＦＣの『ＳＤガンダムＧＮＥＸＴ』というソフトが見つかりました。と、いっても「ユニット＆マップコレクション」というやつでした。つまり本体である『ＧＮＥＸＴ』のカセットに合体させる、小さいパックのようなもの……。これだけでは遊べませんでした。ちょっと探したのですが、本体のカートリッジは見あたらない。まさか、拡張カセットだけ買ったとは思えないし……。カセットの説明書を見ると、この拡張カセットを使うと、デスサイズとノーベルの両ガンダムがユニットとして増える……ということでした。なるほど、私なら喜んで買うでしょう（笑）。しかし、このシリーズも長いですねぇ。最初は確かＦＣのディスクだったと記憶しています。今では「Ｇジェネ」として、かなり完成されたゲームになりました（昔のシステムも好きですが）。こっそり、次回作にもちょっと期待してます。

▲宮城県　槻来らみーさん：編集部では未だにものすごい熱くプレイする人間がいます。しかも超上手い。

▲東京都　未十明特さん：笑。使えるモノは使わないと。

▲千葉県　中原きかささん：そうですよね。買えるのに。

▲滋賀県　民てる戸さん：思い出に残りますよね。どうしても。もう、忘れられないっていうソフトあります。

▲大阪府　モッピーさん：爆笑。まさにクソゲーマー。涙。

▲埼玉県　近藤水樹さん：なぜFanクラブ……。

▲？県　ひがささん：アレはもう、大人のお友だち対象でしたからねぇ。お子様のこと考えてませんでしたし。

▲福島県　城崎日生さん：限定発売だったのに。

▲福岡県　夏海さん：その値段なら超買い得ですよ。

▲大阪府　鯖田ユキさん：パスワードはねぇ……もう……。

▲和歌山県　叢雲ゆきさん：あの頃は大変でしたし。

▲千葉県　まさよしさん：そうなんですよね。自分は好きでも、人には薦められない微妙なソフトってあります。

まんが／福岡県　はにわ（表示させる方が大変でしょう。思いっきり）

他機種のことも話したい

（ハ）さんに連れられて行ったパチンコで偶然勝ってしまい、ゲームボーイカラーをゲット。なつかしの『ドラクエＩＩ』をやってます。（う）

どうでもいいですけど、ＧＢカラーの液晶は見にくいですね。[illegible] ＧＢも発売されるだろうし～ふ～む。

パソコン買って何をする？

さて、パソコンが欲しい！　と思ったら！　どこで買おう？　真っ先に思いつくのが秋葉原。そう、日本と言えば秋葉原。それくらい有名になってしまったこの街……いったいどれくらい安いのか？　その辺大検証。（魔）

さて、最初に言っておくと。秋葉原は安くないです。いや、安いモノもあるけど、探すのが大変です。足を使って、何件もお店を巡って、やっと1万円安い出物を探す。そういう楽しみはあります。あまりパソコンに詳しくない人は別にサクラヤとか、ビックカメラとか、普通の量販店で買って全然ＯＫ。ある意味、何かあったときスグに聞きに行ける近所のお店の方が安心できるしね。でと、ではなぜ、秋葉原が未だに聖地と呼ばれるのか。これはもう、ただたんに品揃えの豊富さかな。イロイロと比較して買い物できるのはオレのようなムダ使いにはまさに夢の環境。実際いろいろなマシンに触って確認できるのはいいですよ。新製品でもスグにお店に並んでるしね。って、今気づいたけど。前号で、プロバイダの話が続きになってたんだった。……まあ、続くってことで（ダメ人間）。すまん。

▲なんでこんなに好きなんでしょう？　秋葉原が。モノが溢れてるから？　かもしれないです。

雑学の王子様

床部はもちろん、編集部のスタッフの生活を支えてくれる太いハシラの一つ「コンビニ」。[illegible] きているようです。では次回！

■魔王32才くん：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。ＧＢパックまで買っちゃったよ。もー。『スパロボ』。

■犬くん．働くときは本当に良く働く彼。これまた泊まり込みお疲れ。バイオノート大活躍中。

■バオウ中里くん：自分好みのゲームなら怖いモノなし。最近はバッチリ『ときめき』担当です。

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。今回はかなりページ数あったしね。

■うききくん．家でインターネットしてるならさっさと会社にきやがれ。それにしてもお金大丈夫？

まんが／田中まさし（なんだったんでしょうねぇ……結局）・イラスト／岩瀬さとみ

▲東京都　水都花鈴さん：そうなんですよ！　電撃系のゲーム雑誌には全て4コマ載っています。

▲兵庫県　辻ベル子さん：レンジってかなり気になりますよね。重複してると悩む悩む……。

▲愛知県　メタルうさぎさん：本屋さんによると思うのですが……。プレゼントとかで狙うとか。

▲富山県　流星刀さん：なんていうか、主人公の背景がイマイチ判りませんでしたが…いい笑顔です。

▲大阪府　秋月枯都さん：改めてプレイすると違った感動があったりしますよね。

▲埼玉県　秋さん：かなりベタなギャグですが、9月25日スタートは気持ち判ります。

▲福岡県　守さん：スクウェアさん……どうなんですかねぇ？　続編のウワサもないですし。

▲滋賀県　ごちうりさん：髪型…スサマジイですよね。オシャレなんでしょうか？　暖かそうですが。

▲宮城県　蘭丸さん：女主人公のはミサイルじゃないかってウワサされてましたが。

▲栃木県　菊地いづみさん：かなりステキなゲームですよね。ハマッちゃうと悲しいですからね。

▲東京都　谷崎レネさん：みんなで何かをするのは楽しいですよね。どうしたって。

▲大阪府　ほにへにさん：自分で攻略本を作る気でプレイするとクリアしたとき感動ですよね。

▲大阪府　鯖田ユキさん：昔の名作ゲームは今やってもかなり楽しいモノ多いですからね。

▲北海道　乃亜さん：取られちゃいますよね。直前だとセーブからやり直しても大抵ダメだし。

▲新潟県　ＲＡＴＡさん：ルックの戦いは真の紋章の根本に関わってそうですからね。

▲福岡県　ＹＵＧＩさん：本物にはかなわないですけど…楽しいですよ、『どこいつ』。

◀神奈川県　アメミヤユタカさん：セーブデータ継承できるんだから、全員出て欲しいんですけどね。本当は。

◀福井県　有賀川恭さん：コレからも魅力的であり続けるはずです。また3年後も。きっと。

◀京都府　藤本明さん：キャラの個性はかなりハッキリと表現されてますよね。セリフとか。

▲佐賀県　オメガゼルさん：いないときもありますよ。アイドルは。笑。カワイクなっちゃいますよね。言葉を教えるほど。

▲静岡県　予惣次さん：次第に壮大な話になるのがステキすぎです。

◀千葉県　狭霧広人さん：本当に。まだまだ謎は多いです。システム的にも面白そうですよね。期待しましょう。

▲千葉県　彩動彼方さん：ちゃんとデータをコンバートできると良いんですけど。

▲大阪府　決兎さん：ウサギは会話に中身がないのが良いですよね。

奴隷の趣味

ちょっと前まで、履歴書に「趣味：ゲーム」って書けなかったんですよ。本当に。でも今は、全然平気。市民権を得ました。ということで、今はアレでも、今後認められる趣味も多いと思います。なので、バカにされても好きならゴー。（魔）

「私は幼稚園の先生をしているんですが、まだ3歳の年少組の子たちに、さりげなくビックリさせるのが趣味です。突然角からバァ！と出てきたりすると、一瞬動きが止まってアワアワしたりするのが可愛くて。笑。あ、でもトラウマになるとヤなので、それ以上過激なことはやりませんけどね」茨城県　フルダージさん：

笑。先生ヒドイ。なんていうか、もっとちゃんと幼児教育してあげてください。その時期の思い出が先生にビックリさせられたコトになっちゃうデスよ。ちなみに、オレの3歳のときの思い出は幼稚園の校庭にあった花壇にぶつけて目の上を切り、血がダラダラ出てきたこと。なんか今でも怖い。ってコレ書いてたら手からひや汗が。ってくらい、影響を受けやすいんだから。オレも妹にしてたけど。

▲群馬県　華姫カイさん：身体にもいいですからね。特に消化器系が安定します。

▲愛知県　今羽さえさん：関節が太くなるので、あまりやらない方がいいですよ。笑。

▲千葉県　そのさん：最近はコレクター的にも熱いモノがありますしね。

▲宮城県　長谷川かるさん：いいんじゃないでしょうか？　幸せを感じるコト。しましょう。

▲宮城県　トモさん：落書きから始まりますよね。鼻水とか耳毛とか。そういうのって。

▲？県　ゆき奈さん：本読みながらとか、イロイロできますよね。ボーとするのは最高なのです。

▲千葉県　中原きかささん：本もそうですけど、人気があると借りられないんです。

▲岡山県　閑久さん：地元密着型のそすごく多いんですよね。

ン、中指でコントローラを押さえるという持ち方がいけないんでしょうけど……(笑)。最初は方向キーが、それまで基本といわれたSFCの物より堅く、「こりゃACTにはむかんわ…」と言われていました。でも使っているうちに慣れ、今では全然オッケーです。そういえば3DOのコントローラも破滅的に使いにくかったですね(笑)。ボタンが3つしかないのに『これでどうやって「ストII X」をやれっつーの(涙)』って、ぼやいてました(残り3つはセレクトボタン(笑)とLRボタンを使ってやってました)。これに比べればDCのコントローラはすばらしいと思います(笑)。もはやうちの3DOは『ゼラムン』格闘と『スーチーパイ』、『ファイナルロマンス』専用機です。まだ遊ぶゲームがあるだけPC－FXよりましといえるでしょう。FXはちょっと前まで『纏組』専用だったのですが、PSに移植されてしまいましたからね……(しかも、パワーアップして)。悲しい現実です。フォトCD専用か？（涙）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■ちくちりくん：イロイロと新企画で大変ですが、企画書よろしく。取材行かないと。さっさと。

■ハム彦くん：しかし……あまりにもいい加減な受け答えが多すぎです。笑。なんとかしてください。

■だいめいくん、お友だち少ないよね。最近はそれなりにヒマがありそうなのに。はう。

■ゴーダくん：DPS唯一の超スーパーゲーマー。電話、いつでも移動中だからなぁ。出ろよ。

■ぴかりんくん：身体は大切ですよ。なんていうか、普段からそれなりに鍛えてないと。弱くなる一方。

いやいや、ほっとしました。なにがって？　そりゃ、サターンのものに似たDC用のパッドコントローラが発売されるからです。ジョイスティックでやればいいじゃん……と思われがちですが、私はなにを隠そう、ジョイスティックよりパッドの方がうまく操作できるのです！　確かに最初はジョイスティックの方がよかったんですが（ゲームセンターは全部ジョイスティックですものね）、コンシューマ機で慣らされました。もちろん格闘ゲームもSTGもパッド。DCに同梱のコントローラはこの上ないほど使いにくく（ずっと使ってましたが、これだけは慣れませんでした）、大好きな『ストIII』や『キカイオー』が出たらどうしようかと思ったのですが、ちゃんと他社から発売されるじゃないですか。まだ写真しか見てませんが、サターンのそれとよく似ていた気がします（曖昧）。本当ならばPSのコントローラがいいのですが、ゼイタクはいいません。PSのコントローラといえば、両手の中指の中間にタコができるほど、使い込んだものです。人差し指でLRボタ

▲宮城県　トモさん：考えますよね。設定が細かければ細かいほど気になりますし。

▲埼玉県　宮崎あさみさん：あの変っぷりに、基本的にフィールドでは彼女にしている人が急増？

▲静岡県　珈珠りいさん：設備充実してますよね。元々、土地は広そうだけど。

▲宮城県　NAKOさん：ちょこは戦わないんですよねぇ。チョンガラさん、ボケてるし。

▲大阪府　柳けふさん：専門学校はその辺が大変ですよね。卒業制作と就職がほぼ同時で。

◀滋賀県　仙蛙さん：プレイ時間がちょっと短いことを除けばかなりいいデキのゲームです。

◀神奈川県　神鎌さん　敵の出現するバランスも適度なんでしょうねぇ。

最後奴隷ー・奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます。

▲新潟県　RATAさん：いるんですねぇ。外人さんはムダに露出高い人も多いですし。

▲山梨県　森ノ夜鷹さん：ムチャですよね。ものすごく花の匂いが強そうです。

▲京都府　水柾珠呂さん：笑。引っかかっていたところを越えられればもう大丈夫ですよね。

▲埼玉県　河合威さん：そんな人（笑）のポケピにはもっとすごい言葉を教えましょう。

▲千葉県　吉四六さん：キャラの魅力にメロメロな人、多いみたいです。発売が待ち遠しいですよね。

◀千葉県　ひらりさん：微妙ですねぇ……笑。確かに。でもフリックは出るだろうから……。

◀東京都　まりやまねさん：増刊D、娘さん大活躍してます。名前も決まりましたし。

▲宮崎県　秋山たつみさん：もう少しボリュームがあっても良かったですよね。良作なだけに。

▲神奈川県　和泉等閑さん：いつの間にかはぐくまれていくものなんでしょうか？　愛。

▲福岡県　守さん：続編プレイしたいですよね。というか……笑。イタズラしそうです。リリィ。

▲東京都　のぶすけさん：今後も大活躍間違いナシなのです。飛ばしますよ！　多分。

▲北海道　哀原斑さん：お話はどうなるんでしょうねぇ？　個人的な好みもありますが。わくわく。

◀埼玉県　宮崎あさみさん：藤島キャラに期待していた人も多かったんでしょうかねぇ？

◀栃木県　めもるんさん：今回も、これまた、すごそうです。しゃべらすのは大変みたいですが。

◀滋賀県　茅瀬サツキさん：PS2オリジナルのキャラ、たくさんいると良いんですが。

◀鳥取県　二宮瑛士さん：良くできてますよね。PS2になっても2D格闘は不滅でしょう。

◀奈良県　輪廻さん：この細かい網線がちゃんと印刷で表現できますかねぇ？

◀秋田県　天野雪那さん：笑。細かいところまで良くできてますよね。

◀滋賀県　仙蛙さん：続編ってどうなるんでしょうねぇ？　のすごく気になります。

◀宮崎県　秋山たつみさん：ヤリ応えたっぷりですからね。イロイロ試しているとアッという間に時間が……。

◀鳥取県　二宮瑛士さん：音楽も良いですよね。キチンとハマッテいるっていうか。

◀埼玉県　しろくろ熊さん：捨てずに楽しみましょう。ガンガンと。何度でも。

▼宮城県　白河風華さん　それほどムチャな内容じゃないんですけどねぇ。

▼愛知県　天空浅葱さん　確実に大人になってますよね、みんな。いい感じで。

▲埼玉県　山吹日和さん：笑。全滅しますねぇ。戦闘前に召喚しないとダメですからねぇ。大抵。まあ、PS版はカジノで頑張れば楽になるんですが……。

▲大阪府　今村カオルさん：なんだか、リルカが1人で必死で逃げてるのが気になります。大丈夫なんでしょうか。笑。ちょっと楽しそうですけど。

ハガキが欲しいとかそんなコト

つまり、ハガキという四角い長方形の白紙に秘められた様々な技法。山濤流ロハ64式2型によれば「まずは下書きから」と言うのが通説である。絵でも文字でも、何事も下書きが第一。鉛筆（柔らかめの芯のモノを用意）で描いたモノをペンや、ボールペンなど、とにかく、濃い色の筆記具でなぞっていく。鉛筆はよほど濃く描いても、雑誌印刷では表現しきれないことが多いこともこの、下書きを推奨する一因となっている。あ、いや逆に下書きをしない「一発描き」も味があっていいのだが……それに関しては、続きはまたの機会に。

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

なんかステキな字間です。

電撃PlayStation プレイステーション

Vol.125

読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号(P.179のプレゼント記事参照)と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、11月25日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.121

①『サウザンドアームズ』オリジナルグッズセット
川畑尚央(鹿児島県)
②『サウザンドアームズ』トレーディングカード
村上毅(熊本県)林聖子(北海道)永沼正代(東京都)
③『爆ボンバーマン2』サイン入りグッズセット
園井奈々(東京都)
④『ワールドツアーコンダクター〜世界夢紀行〜』
ゲームショップ・すまいりぃきっず オリジナルテレカ
川田克俊(東京都)瓶子正幸(神奈川県)伊藤靖志(愛知県)

『FIGHTING ILLUSION V K-1 GRANDPRIX'99』
⑤パンチングボール 大
河崎健三郎(鳥取県)
⑥パンチングボール 小
新沼憲太郎(神奈川県)島雄一(山口県)
土井紗智子(千葉県)

⑦『レジェンド オブ ドラグーン』ムービーディスク
陣内隆広(福岡県)山根実(大阪府)江藤大悟(東京都)
⑧『テトリス』全世界5000万本突破記念ストラップ
高田正則(広島県)井上典之(兵庫県)鈴木真三(静岡県)
⑨『ウイニングポスト4』ハイパーガイドブック
飯島達也(京都府)金友敏親(福岡県)福島みどり(鳥取県)
科健一(栃木県)星井剛(岩手県)
⑩『トゥルーラブストーリー ファンディスク』うちわ
月城進(京都府)金山知栄(愛知県)志村大助(山梨県)
板垣英幸(岩手県)清野光理(山形県)
⑪PSソフト『森田和郎の将棋道場』
臼井健(福岡県)千葉隆一(高知県)堀井聡(岐阜県)
⑫PSソフト
『ビートマニア APPEND 4thMIX〜thebeat goeson〜』
伊藤まきこ(北海道)木下恵美子(北海道)
古川隆章(千葉県)
⑬PSソフト『森田和郎のリバーシ』
後藤昌也(青森県)正木豪(東京都)柄本靖志(奈良県)
⑭PSソフト『ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4』
浮田政史(兵庫県)七瀬佑(千葉県)森田徳(熊本県)

★数字は右詰めで記入してください。

【1】P.179から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。

【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

【3】あなたの学年・職業を教えてください。
①小学3年生以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職・休職中 ⑰主婦 ⑱その他

【4】あなたの年齢を教えてください。

【5】本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った

【6】本誌の購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他

【7】あなたはゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか。1つ選んでください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介している作品の数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録 ⑩その他

【8】今号はどの記事を読みたくて買いましたか。下から1つ選んでください。
①[特報]聖戦士ダンバイン 聖戦士伝説 ②[特報]ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの ③[特報]幻想のアルテミス Actress School Mystery Adventure ④[特報]ストライダー飛竜2(仮) ⑤[特報]ジェットでGO! ⑥[特報]牧場経営的ボードゲーム うまぼりぃ ⑦[RPG]ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち ⑧[RPG]ヴァルキリープロファイル ⑨[RPG]クロノ・クロス ⑩[RPG]レジェンド オブ ドラグーン ⑪[RPG]リトルプリンセス マール王国の人形姫2 ⑫[RPG]ネオリュード 刻まれた紋章 ⑬[RPG]ククロセアトロ 悠久の瞳 ⑭[RPG]LunaticDawn Odyssey ルナティックドーン オデッセイ ⑮[RPG]PANDORA MAX SERIES Vol.1 ドラゴンナイツ・グロリアス ⑯[RPG]アークザラッドIII ⑰[RPG]クロノ・トリガー ⑱[RPG]アランドラ2 魔進化の謎 ⑲[RPG]デュープリズム ⑳[RPG]西遊記 ㉑[RPG]ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン ㉒[RPG]かえるの絵本 なくした記憶を求めて ㉓[RPG]ジルオール ㉔[攻略]バイオハザード 3 ラスト エスケープ ㉕[攻略]パックマンワールド 20thアニバーサリー ㉖[攻略]サイレントボマー ㉗[企画]ときめきメモリアル2 ㉘[企画]グローランサー ㉙[連載]DPSソフトレビュー ㉚[連載]電撃PSコロシアム ㉛[連載]4色奴隷 ㉜[連載]電撃プレイクエスチョン ㉝[連載]ウラワザデータベース ㉞[連載]まんが はじめて物語 ㉟[連載]電撃コラムス ㊱[連載]PSの奴隷 ㊲[新作]パラサイト・イヴ2 ㊳[新作]電車でGO! プロフェッショナル仕様 ㊴[新作]ドラゴンヴァラー ㊵[新作]実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー ㊶[新作]ハイスクール・オブ・ブリッツ ㊷[連載]電撃PocketStation ㊸[連載]電撃PlayStation 2 ㊹[連載]電撃NEWS STATION ㊺[連載]電撃ランキングステーション

【9】今号の記事で良かったものを【8】の一覧から3つ選んでください。

【10】今号の記事で良くなかったものを【8】の一覧から1つ選んでください。

【11】一番最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。

【12】【11】のソフトはどこで買いましたか。
①ファミコンショップ・専門店 ②カメラ屋などの大型ディスカウント店 ③コンビニ ④スーパー・百貨店(ダイエー・ジャスコ・トイザラスなど) ⑤おもちゃ屋

【13】【11】のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。次から1つ選んでください。
①TVCM ②雑誌の記事 ③雑誌の広告 ④店頭デモ ⑤店頭チラシ ⑥イベント ⑦友だちの情報 ⑧その他

【14】【11】のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。下から1つ選んでください。
①電撃の攻略本 ②電撃以外の攻略本 ③電撃のゲーム雑誌 ④電撃以外のゲーム専門誌 ⑤何も参考にしなかった ⑥その他

【15】あなたは1年間に何本くらいゲームソフトを買いますか。

【16】次の中で、持っているものすべての番号を塗りつぶしてください。
①プレイステーション ②NINTENDO64 ③ドリームキャスト ④サターン ⑤スーパーファミコン ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームボーイカラー ⑧ワンダースワン ⑨ネオジオポケット(カラー含む) ⑩ポケットステーション ⑪ビジュアルメモリー ⑫パソコン ⑬プレイステーション2

【17】買おうと思っているゲーム機を【16】の欄から選んで教えてください(3つまで)。

【18】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.223〜225)から選んでその番号を3つまで選んでください。

【19】CD-ROM付録付き増刊号電撃プレイステーションDに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.223〜225)から選んでその番号を3つまで選んでください。

【20】今まで発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【21】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G'sマガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通PS ⑧月刊ファミ通DC ⑨月刊ファミ通ウェーブ ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション ⑭HYPERプレイステーションRe-mix ⑮PlayStation Magazine ⑯ドリームキャストプレス ⑰ドリームキャストFAN ⑱The 64 DREAM ⑲じゅげむ ⑳Game Walker ㉑Vジャンプ ㉒月刊ファミ通64プラス ㉓ゲーム批評 ㉔gM ㉕その他

【22】電撃プレイステーションを含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム誌を、【21】の一覧から1つ選んでください(電撃プレイステーションがそれにあたる場合は、㉖とお答えください)。

【23】DVD-Videoソフトの情報に興味がありますか?
①非常に興味がある ②どちらかというとある ③それほどない ④まったく興味がない

【24】DVD-Videoソフトで興味があるジャンルを教えてください(3つまで)。
①洋画 ②邦画 ③アニメ ④音楽 ⑤スポーツ ⑥アイドル ⑦アダルト

【25】『アークザラッドIII』をプレイした方に質問です。『アークザラッドIII』のどの点が一番好きですか?
①ストーリー ②キャラクター設定・世界観 ③グラフィック・ムービー ④音楽・効果音 ⑤ゲームシステム(バトルシステム含む) ⑥操作性・操作感

【26】『ドラゴンクエストVII』(12月29日発売予定)は買いますか? 下から1つを選んでください。
①予約して買う ②予約せずに買う ③わからない ④買わない

【27】『ドラゴンクエストVII』について、選んでください。
①発売日に絶対にほしい ②発売日でなくてもいい ③興味がない ④年末年始は他のソフトをプレイする(買う) ⑤お年玉で買う(買ってもらう) ⑥PS2と同時(2000年3月4日)に買うつもり

電撃PlayStation 125号の読者に贈る

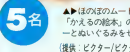
読者プレゼント Vol.125

1 ビーマニポケット『ときめきメモリアル』

3名

◀「ときめき」や「二人の時」など、全6曲を『ときめきメモリアル』シリーズから選曲して収録した携帯ゲーム。
（提供：コナミ）

2『かえるの絵本 ～なくした記憶を求めて～』ポスター＆ぬいぐるみ

5名

▲▶ほのぼのムードのRPG『かえるの絵本』のポスターとぬいぐるみをセットで。
（提供：ビクター/ビクターソフト）

3『ときめきメモリアル2』東京ゲームショウ'99秋会場限定販売パンフレット

3名

▲人気沸騰の『ときめき2』のプレミアものパンフレット。TGSに行けなかった人に最後のチャンス！
（提供：コナミ）

4『サイキックフォース2』ロゴ入り バッグ

3名

◀上下左右に自由に動き回れる、フィールドが特徴的なFTG『PF2』。そのロゴが入ったオリジナルバッグだ。
（提供：タイトー）

5 ゲームショップ すまいりぃきっず 予約特典『Memories Off』テレカ

3名

◀東京都世田谷区のゲームショップ、すまいりぃきっずがソフトの先行予約者への特典として作成したプレミアムテレカ。今回は人気のAVG『Memories Off』の絵柄だ。
（提供：すまいりぃきっず）

6『サイキックフォース2』5枚組ポストカードセット

3名

▶『PF2』の広告などに使用されたイラストを使ったポストカード。
（提供：タイトー）

8『ウィザードリィ ニュー エイジ オブ リルガミン』携帯ストラップ

3名

◀名作3DRPG『ウィザードリィ』のロゴ入りでかなりカッコイイ！
（提供：ローカス）

7『Little Lovers SHE SO GAME』初回特典トレーディングカード6枚セット

3名

▲初回版に、どれか1枚だけ封入されていたトレカ。今回は全種類をセットにして3名様に。
（提供：NTT出版／日経映像）

9『サルゲッチュ』トリプルマスコットストラップ

5名

◀ピポサルのマスコットが3匹も付いたキャラクターストラップだ。
（提供：ラナ）

10『サルゲッチュ』ジャングルストラップ

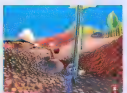
5名

▶約4cmの大きなマスコットと、バナナの葉がかわいいぞ。
（提供：ラナ）

PSソフト 各3名

寒い冬も近いので、心温まる＆対戦でアツくなるこんなソフトが今回のプレゼントなのです。

11『ジョジョの奇妙な冒険』

▲さまざまな特殊能力を持つスタンドを操り、立ちふさがる強敵をなぎ倒そう!!
（提供：カプコン）

12『a bug's life(バグズライフ)』

▲乱暴者のバッタたちをやっつけるため、強い味方を捜す冒険の旅に出る3DACT。
（提供：コナミ）

13『サイキックフォース2』

▲超能力者同士の空中戦とハデな演出が魅力のFTG。PSオリジナル要素も満載だ。
（提供：タイトー）

14『ハーレムビート ～You're The One～』

▲人気の同名コミックを題材にしたバスケチーム育成SLGだ。
（提供：コナミ）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、P.178の注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.129（12月10日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

PlayStation
愛と冒険は、女子高から始まる!!
ドキドキ
ワクワク
ハイスクール
いっしょに戦ってね
オリジナルトレカプレゼント!
電撃姫vol.7(10/29発売)についている応募券と、プレイステーション版ソフトに入っている応募券を、2つ合わせてご応募してください。もれなく、オリジナルトレカ(moo、風上旬)を差し上げちゃいます。
詳しくは製品に入っている取扱説明書をご覧ください。
あかほりさとるproduce
ハイスクール・オブ・ブリッツ
カードバトルアドベンチャー
★プレイステーション版
11月25日発売予定 予価5,800円(税別)
★トレーディング・カードゲーム
好評発売中
クラス・パック(カード45枚+ルールブック+グレードチップ1枚)定価1,300円(税別)
ブースター・パック(カード14枚)定価400円(税別)
発行:メディアワークス 発売:角川書店
電撃G's文庫「ハイスクール・オブ・ブリッツ」①② 好評発売中
「ハイスクール・オブ・ブリッツ サウンドトラック」 12月17日発売予定
発売:ポニーキャニオン サイトロンレーベル
豪華イラストレーターが描き下ろし!
臣士れい・門井亜矢・ことぶきつかさ・すぎやま現象・たくま朋正・ひかゆ・山本和枝・吉崎観音
MEDIAWORKS
発売:(株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 ユーザーサポートTEL.052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
©1999 あかほりさとる事務所/Media Works Inc. イラスト/すぎやま現象
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

DENGEKI
SOFT STATION
電撃ソフトステーション
期待の新作満載
パラサイト・イヴ2
電車でGO！プロフェッショナル仕様
ドラゴンヴァラー
実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー
ハイスクール・オブ・ブリッツ
GUNPEY
ランナバウト2
その他
イラスト／伊藤勇太

『PE2』のストーリーを彩るキャラクター大公開!

＋キーワード解説

必要書類は この中に入ってる
目を通せ

RPGからAVGになり、よりシネマティックに変化した『PE2』。これまでは、ゲームの演出やシステム面を中心に本作の魅力を紹介してきたが、今回はついに、本編に登場するアヤをはじめとする魅力あふれるキャラクターたちを公開する！　さらに、野村哲也氏が描くキャラクターイラストとともに、彼らが活躍する場面もピックアップして掲載。これで、物語の一端が見えてくる!!

PIERCE
だから まあ そう落ちこまない

物は お前だろ

Parasite Eve II™

パラサイト・イヴ 2

A・AVG	パラサイト・イヴ2	12/16	▶スクウェア ▶¥6,800(CD2枚組) ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

新キャラ紹介＆4つのキーワードで『PE2』のストーリーをひもとく

前作から３年後のL.A.(ロサンゼルス)が舞台となる『パラサイト・イヴ2』(以下『PE2』)。今回の物語は、ロサンゼルスのダウンタウンにあるビルが、突然ネオ・ミトコンドリア・クリーチャー(以下NMC)に占領されるところから始まる。前作では、「EVE」という明確な敵がいたのに対し、今作ではなぜNMCがビルを占領したのかなど、謎の部分が非常に多い。今回は、新たに判明したキャラクター紹介とともに、物語の鍵を握る(?)４つキーワードをピックアップして解説。そのストーリーに迫る!!

▼EVEの反乱から３年。再びアヤが、ミトコンドリアの恐怖に巻き込まれる！戦いにおもむく彼女の運命は……!?

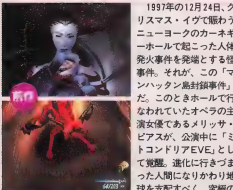
アヤ・ブレア

覚醒したミトコンドリアと共存する女性捜査官

▲▶覚醒したミトコンドリアの力を自ら封印しているアヤ。しかし、27歳という実年齢よりも若く見えるなど、ミトコンドリアの影響は身体的な特徴として大きく出ている。

3年前に起こった「マンハッタン島封鎖事件」（※キーワード1参照）を解決に導いた、元N.Y.市警の刑事。同事件において、体細胞に眠っていたミトコンドリアが覚醒し、ヒーリングや発火現象を起こさせるなどの特殊な力を得る。しかし、この力が同僚たちに迷惑をかける危険性があったため、事件後すぐに市警を退職してしまう。その後、連邦捜査局（F.B.I.）に設立された「M.I.S.T.(ミトコンドリア調査・鎮圧班)」にスカウトされ、現在はL.A.支局の捜査官として活動している。体内のミトコンドリアの暴走を恐れ、感情が高ぶらないようにしているものの、事件直後に比べれば明るくなった。

KEYWORD キーワード 1 【マンハッタン島封鎖事件】「EVE」の反乱とは?

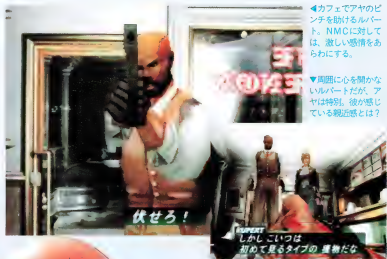
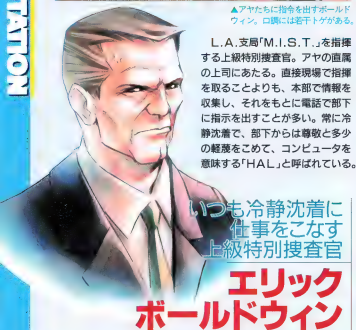
▲人の細胞を補う存在のミトコンドリアが、逆に人類を支配する!?

1997年の12月24日、クリスマス・イヴで賑わうニューヨークのカーネギーホールで起こった人体発火事件を発端とする怪事件。それが、この「マンハッタン島封鎖事件」だ。このときホールで行なわれていたオペラの主演女優であるメリッサ・ピアスが、公演中に「ミトコンドリアEVE」として覚醒。進化に行きづまった人間になりかわり地球を支配すべく、究極のミトコンドリア生命体（完全体）を誕生させようと行動を開始した。それにともない、EVEはさまざまな動物のミトコンドリアを操作してNMCを生み出していった。これによりN.Y.はパニック状態に陥り、マンハッタン島が封鎖されるという事態にまで発展したのだ。この事件自体は、アヤが海軍の協力を得て完全体を倒したことで解決したが、生き残ったNMCたちはその勢力を西へと拡大。アメリカ全土でその姿が確認されるようになった。

KEYWORD キーワード 2 【M.I.S.T.】謎の特務機関「M.I.S.T.」に迫る!

「M.I.S.T.」とは「Mitochondrion Investigation and Suppression Team」の略称で、「ミトコンドリア調査・鎮圧班」という意味を持つ。この機関は、マンハッタン島封鎖事件後も生き残ったNMCの再発生防止と絶滅を目的として設立されたものである。F.B.I.に所属する機関ながら、その存在は公にされておらず、ごく一部の人間にしか知られていない。これは、NMCの存在を政府が公式に認めていないためであり、任務にあたるときはF.B.I.捜査官として行動している。なお、警察内部でも「M.I.S.T.」を知っているのは上層部の人間くらいで、部長クラスの人間でも噂ぐらいしか聞いたことがないという。これは、NMCの存在が一般人に与える影響を考えての処置だろうが、裏を返せば世間に知られることなく速やかにNMCを処理している「M.I.S.T.」の腕の高さも表している。ちなみに「M.I.S.T.」の現場処理を行うメンバーは、情報を元に現場に急行し、NMCを確実に"狩る"ことから「ハンター」とも呼ばれている。なお、アヤが所属するL.A.支局の「M.I.S.T.」は総勢12名。チームリーダーであり司令塔でもあるボールドウィンを筆頭に、アヤや次のページで紹介するルパートを含めたハンターが7名。そして情報処理捜査官のピアース、火器管制官のジョディ、化学分析捜査官の2名で構成されている。彼らの管轄は、ロサンゼルスを中心としたその周辺地帯と広範囲に及ぶ。それだけ、物語の舞台となる場所も多くなるのだろうか。

◀▼L.A.にある「M.I.S.T.」の本部。物語の中で、アヤは何度かここへ戻ってくることになる。

▶「M・I・S・T」の存在を知る警官。彼らをハンターと呼ぶ。

▲アヤたちに指令を出すボールドウィン。口調には若干トゲがある。

◀カフェでアヤのピンチを助けるルパート。NMCに対しては、激しい感情をあらわにする。

▼周囲に心を開かないルパートだが、アヤは特別。彼が感じている親近感とは？

L.A.支局「M.I.S.T.」を指揮する上級特別捜査官。アヤの直属の上司にあたる。直接現場で指揮を取ることよりも、本部で情報を収集し、それをもとに電話で部下に指示を出すことが多い。常に冷静沈着で、部下からは尊敬と多少の軽蔑をこめて、コンピュータを意味する「HAL」と呼ばれている。

いつも冷静沈着に
仕事をこなす
上級特別捜査官

エリック ボールドウィン

かつてF.B.I.の組織犯罪課に所属していた捜査官。前職では温厚な性格で知られていたが、「マンハッタン島封鎖事件」で家族を亡くしたことをきっかけに一変。家族の復讐を果たすため、すべてを捨てて「M.I.S.T.」に志願した。現在は、NMC狩りにのみ人生を捧げるといったストイックな生活を送っている。しかし、アヤには何か親近感のようなものを持っているらしく、任務を超えて手助けすることが多い。また、任務中にあせるアヤを落ち着かせるなど、精神面でも彼女を支えているようだ。前作のアヤのパートナーであったダニエルのような存在か？

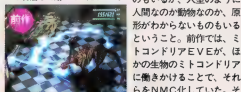
家族をNMCに殺され
復讐心に燃える男

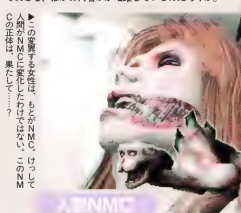
ルパート ブロドリック

KEYWORD 3 【NMC】

新種のNMCも続々登場！

NMCとは「Neo Mitochondrion Creature」の略称で、細胞内の変異ミトコンドリアの影響により変貌を遂げた異形生物のことである。マンハッタン島封鎖事件以来、全米にその脅威は広がったが、「M.I.S.T.」の活躍により絶滅の一途をたどっていた。ところがそんな矢先、L.A.周辺で再びNMCによる被害が続出。その調査にアヤたちが乗り出すところから物語は始まる。

今作に登場するNMCの特徴は、コウモリ型のように、もともとなる生物がわかるものもいるが、人型のように人間なのか動物なのか、原形がわからないものもいるということ。前作では、ミトコンドリアEVEが、ほかの生物のミトコンドリアに働きかけることで、それらをNMC化していた。そのため前作のNMCには、もととなる生物の特徴が残っていたし、人型のようなものは、EVEが人をスライム状にして創り出した巨大NMCや完全体のように、非常に特殊な例だった。しかし今作には、人間に化けるものや、口に高射砲のような人工的な器官が埋め込まれているものまで登場する。そこには人為的な意図も見受けることができるが、これは新たな〝EVE〟の誕生を意味しているのか。それとも、ほかの何者かが暗躍しているのだろうか。

▼前作の恐竜型は、化石にスライムが付着して動いていたが……。

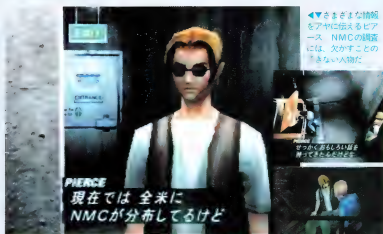
▶この変異する女性は、もともとNMC。けっして人間がNMCに変化したわけではない。このNMCの正体は、果たして……？

人間に化けるNMCや
身体に武器を埋め込まれた
NMCも登場!!

コウモリ型NMC

▼口から高射砲が突き出した巨大なNMC。明らかに、前作に登場したNMCとは異質。彼らを操るものが存在するのか？

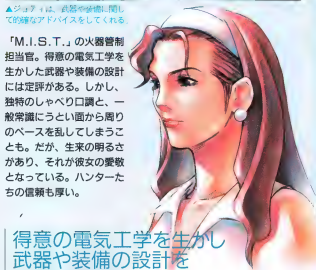
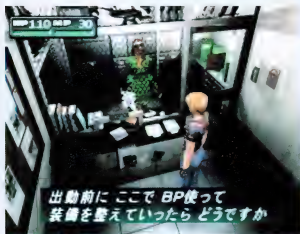
◀▼さまざまな情報をアヤに伝えるピアース NMCの調査には、欠かすことのできない人物だ

▶アヤのためなら、危険な場面でも協力してくれる

「M.I.S.T.」に勤務する情報処理担当捜査官。アヤの能力や過去を知る者の中には、彼女を恐れて寄り付かない者が多いが、そんなことはまったく気にせず話しかけてくる。同期ということで、気を許している面もあるようだ。昔、ハッカーをしており、そのときの経験を生かしてあらゆる方法で情報を仕入れてくる(非合法な方法をとることも!)。一日中モニターに向かっているため、友人は少ない。基本的にはデスクワークがメインだが、アヤのためなら危険な場所にでも駆けつける。

元天才ハッカーにして 有能な情報屋

ピアース キャラダイン

▲ジョディは、武器や装備に関して的確なアドバイスをしてくれる

「M.I.S.T.」の火器管制担当官。得意の電気工学を生かした武器や装備の設計には定評がある。しかし、独特のしゃべり口調と、一般常識にうとい面から周りのペースを乱してしまうことも。だが、生来の明るさがあり、それが彼女の愛敬となっている。ハンターたちの信頼も厚い。

得意の電気工学を生かし 武器や装備の設計を 一手に担う!

ジョディ・ブーケ

KEYWORD キーワード 4 【BP】

NMCハンターにのみ与えられる奨励金!

BPとは、ハンターたちがNMCを倒すことで獲得できる報酬のことである。正式名称はバウンティ・ポイント。倒したNMCの種類や数に応じて、給料とは別に支給される特別報酬だ。ただし、このポイントは現金で渡されるわけではなく、電子マネーという形で支給される。この電子マネーは、F.B.I.もしくは、その認可の下りた場所でしか使うことができず、その使用目的も銃器や防具、医薬品などの購入に限られる。「M.I.S.T.」では、ハンターたちの出身や前職が違うことを考慮して、決まった銃器などを支給していない。そのためそれぞれが、獲得したBPを使って使い慣れた武器を所持することができるのだ。ちなみにこのBPは、各ハンターが所持する特殊なカウンターで管理しているらしく、戦闘中に敵を倒さず逃げたりするとポイントが引かれてしまう。なお、現在判明しているBPが使える場所は、「M.I.S.T.」本部内の火器管理室と、ダグラスの武器屋のみ。ダグラスの場合、「M.I.S.T.」に知り合いがいるらしく、BPと引き替えに武器を貸してくれる。

◀強い敵ほど、もらえるBPは高い。

◀ダグラスの店では、医薬品も買える。

ハンター同士の情報交換も可能

ピアースやルパートのように、直接現場に来てアヤをサポートするキャラもいるが、基本的にハンター同士の連絡や本部からの情報伝達は電話で行われる。前作では単なるセーブポイントだった電話機も、今作ではセーブ以外に攻略のヒントや情報が聞ける重要な場所になったのだ。とくに司令官であるボールドウィンの場合、ほとんど現場に出ることはないため、電話で話す機会が必然的に多くなるだろう。ちなみに、今作に登場する電話は、場所によってすべて形が違うというこだわりようだ。

◀▲キャラが直接情報を伝えにくることもあれば、電話のときもある。突然近くの電話が鳴って、自分から取りに行くなんて状況もあるかも?

あの『電車でGO!』が完全版(パーフェクトバージョン)になって帰ってくる!!

電GO! ＋ 電GO!2 ＋ 高速編3000番台(AC版) ＋ α
||(イコール)

電車でGO! プロフェッショナル仕様

シリーズ全作品のオイシイところをすべて集めつつ、時間や天候、乗客数による影響までもシステムに取り入れた、究極の「電GO!」が登場する!! 今回は、ポケステゲーム「でんごー」をはじめ、魅力あふれる新要素を一気に紹介していくぞ。それでは出発進行〜!

SLG	電車でGO! プロフェッショナル仕様	12/9	▶タイトー
			▶¥5,800(予)
			▶MC(ブロック数未定)、PS(3ブロック) DS(AC非対応)、「電車でGO!」コントローラ

『電GO! プロ仕様』の魅力を徹底チェックだ!!!!

ダイヤ(運行時刻)どおりに電車を運転し、路線を走破していくという基本システムに変更はないものの、この『電GO!プロ仕様』は、まさにシリーズの集大成と呼べる内容になっている。なんと、過去の作品に登場したすべての路線や車両が収録され、「鉄道資料館」などのオマケ要素もさらに充実! そして、運転時の細かな状況をさらにリアルに再現したという「運転乗務」モードが、プレイのバリエーションを大幅に増加させているのだ!! 『電GO!』上級者も未体験者も、必携の1本になりそうだぞ。

運転士はキミだ!! CHECK

シリーズ初のポケステ対応!!

本編のシステムそのままのポケステゲーム『でんごー』が、今作より新登場! 9つの路線を舞台に走った走行距離は、本編の「総走行距離」に加算されていくのだ。総走行距離がたまると……?

◀わずか3ブロックしか使用しないぞ。

⬅⬇小さくても『電GO!』!!
停車駅が近づくと画面が切り替わるという芸の細かさも泣かせてくれます……。

◀好評の「鉄道資料館」では3Dモデル、スチール写真、ムービー、BGMが楽しめる。

「鉄道資料館」も大幅パワーアップ!
▶貴重なスチール写真など、収録点数は前作の2倍!

▲大好評の車両連結イベント。緊張の一瞬だ……。

「連結ボーナス」もあるぞ!
◀成功すれば持ち時間アップ! 新幹線バージョンもあるぞ!!

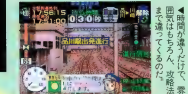
「ATC」新搭載!!
◀ATCは車間距離などから運転速度を判断するシステムで、信号や減速標識の役割を果たす。

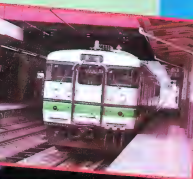
  ※画面はすべて開発中のものです。

ここがプロ仕様！ リアルさを追求した「運転乗務」モード!!

『電ＧＯ！プロ仕様』のメインとなるのが、この「運転乗務」モードだ。その最大の魅力は、各路線ごとに時刻表の中から走りたい車両が選べるという点。急行、特急、寝台特急など、さまざまな運行形態の車両を自由に選ぶことができ、しかも、それぞれの車両には、その時刻に応じた背景（朝、夕方、夜など）や天候、乗客数が設定されている。つまり走行時の状況が、今までとはケタ違いにバラエティに富み、運転の臨場感やリアルさが飛躍的にアップしているのだ！　とことんまで、遊び尽くせそうだぞ!!

▲時刻表で難易度と天候をチェック！　ちなみに同じ路線でも、時刻によって運転する車両が変わるぞ。

◀時間が違うだけで、雰囲気はもちろん、攻略法まで違ってくるのだ。

走行時の状況によってブレーキ性能も変化!!

見た目にはわからないが、本作では、車両の編成の長さ（連結数）や乗客数、天候などによって、ブレーキ性能が変化する。例えば、朝の通勤ラッシュ時と乗客が少ないお昼の時間帯とでは、車両の総重量が変化して、ブレーキの利きが違ってくるのだ。もちろん、雨や雪のときには線路の状態が影響し、ブレーキの効きはアマくなるだろう。そんな走行時の状況をふまえた運転も、『電ＧＯ！プロ仕様』では、重要なカギを握ってくることになるのだ！

時刻表から運転したい車両を選べるから…

さまざまな時間・天候を楽しむことができるのだ!!

時間帯や天候がリアルに再現された、この背景バリエーションの多さを見よ！　操作感覚の違いはもちろん、運転時の気分もまったく変わってくるはずだぞ。

雨

灰色の空が、運転の難しさを物語っているような……。

雪

降りしきる雪で、視界は白いもやがかかった状態に。

朝

爽やかな朝ながら、通勤ラッシュでブレーキの利きは最悪!!

昼(晴れ)

比較的運転しやすい時間帯（天候）といえるだろう。

夕

夕焼けが美しい、帰宅ラッシュの時間帯。朝よりはマシ？

夜

夜景が輝く夜間走行。でも、視界が悪くて難易度アップ!!

運転士はキミだ!! CHECK 初心者でも安心のナビゲーションを搭載！

『電GO！』最大の難関は、突如表示される制限標識の数々。しかし、難易度イージーとノーマルを選べば、「ナビゲーション」が使えるぞ。これは、車両の現在位置（緑の線）から300m以内にある信号や標識の位置がわかるという嬉しい機能だ。純粋に運転気分だけを味わいたいというときにオススメかも。

▶初心者にとっては必須の機能。これさえあれば、完走も夢じゃないのだ！

ここがプロ仕様！ 車両総数が大幅増加！ 区間延長路線も多数収録!!

本作では、『１』と『２』の全路線はもちろん、省略されていた区間もバッチリ再現されているぞ。さらに、延長された区間があったり、特急などの人気車両が新たに追加されたり、カラーリングの異なるバージョンが用意されたり……などなど、とにかく大量の変更が加えられているのだ。下の表で、重要なものをピックアップ！

シリーズ最多の10路線・計50車両を大収録!!

路　線	区　間	変更点など
秋田・東北新幹線	秋田～大曲～盛岡～新花巻	新たに大曲～盛岡までの省略されていた区間を収録。
ほくほく・上越線	直江津～六日町～越後湯沢	六日町～越後湯沢まで区間を延長して、停車駅も変化!!
山手線	渋谷～東京	山手、京浜、東北の３路線には東北新幹線と同様、通常の信号に変わってATC(Automatic Train Control System)を搭載！また、北行では、シリーズ初の夜間運転が可能に！
京浜東北線・北行き	品川～上野	
京浜東北線・南行き	品川～横浜	
東海道線	品川～横浜	本作オリジナルの路線!!　安定した高速走行が楽しめるぞ。
嵯峨野線(山陰本線)	亀岡～京都	１作目に収録されなかった「山陰本線ロングバージョン」を完全収録。
京都線(東海道本線)	京都～大阪	ネット上の噂として、ささやかれていた「新快速」がついに登場。
大阪環状線	大阪～天王寺	大和路快速や223、103系など一気にバリエーションアップ！
鹿児島線	博多～小倉	おなじみのL特急ソニックに加えて、特急にちりんも登場!!

◀運転前のデモンストレーションもリニューアルされているぞ。

DD51＋旧型客車

▶運転だけでなく、交差する車両にも要注目だ!!

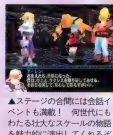
最新情報を続々入手!

DRAGON VALOR
ドラゴンヴァラー

ACT ドラゴンヴァラー
12|2 ▶ナムコ ▶¥6,800(CD2枚組) ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

数多くのACTファンを魅了した名作『ドラゴンバスター』の流れをくむ作品として注目を集めている『ドラゴンヴァラー』。待望の発売日が迫り、各章の物語や細かいアクションなどが徐々に明らかになってきたぞ。今回はそれらの最新情報をまとめてお届けしよう!

ステージ構成やアクション部分のシステムを大紹介!

『ドラゴンヴァラー』は立体的なフィールドを舞台に、多彩な剣術と魔法を駆使して戦いを繰り広げていく3DACT。画面いっぱいに展開するドラゴンとのバトル、章ごとに異なる主人公など、注目の要素がふんだんに盛り込まれているぞ。今回は最新情報と併せて、ステージ構成やアクションなどにも迫っていこう。

▲ステージの合間には会話イベントも満載! 何世代にもわたる壮大なスケールの物語を魅力的に演出してくれるぞ。

◀多彩なアクションが用意されているので、攻略方法も一つじゃないのだ!

STAGE

第2章までの戦いと登場するドラゴンをチェック!

まずはゲームの流れや物語について簡単に紹介していこう。親から子へ、子から孫へと何世代にもわたって続く戦いの物語は、章仕立てになっている。各章にはいくつものバトルステージがあり、それらを順番に突破。そして最後に待ち受けるドラゴンを倒すと、1つの章のエピソードが終了するのだ。バトルステージの合間には移動マップが表示され、次の行き先を選ぶことが可能。また取引所などで買い物もできるようになっているぞ。

取引所
◀アイテムを購入する以外に、物々交換もできるぞ。

マップ
▶戦闘エリアへの移動はマップ上で行うことになる。

序章、第1章の主人公
クロヴィス

長きにわたるドラゴンとの因縁の戦いは、彼の復讐劇から始まる。滅竜士の残した魔剣を手にし、妹の命を奪ったドラゴンを探し出す旅……。戦いの果てになにを見るのか。

序章 滅竜士

妹の仇を討つため魔剣を手にして立ち向かえ!

ドラゴンの業火により、主人公、クロヴィスの妹が失われる…。そのことを瀕死の滅竜士から聞いたクロヴィスは、滅竜士の魔剣を得る。ドラゴンの名前はレイジ。こうして、クロヴィスの復讐劇が始まる。

▲滅竜士の残した魔剣を手に復讐を誓う……。

ドラゴンのレイジと対決!

▼ドラゴンのファイヤーブレスは周囲をなぎ払うように吐き出される。これはジャンプでかわすしかない!

レイジ
▲長き戦いはこのドラゴンから始まる……。

基本アクションほか、魔法や成長システムも紹介！

主人公には圧倒的なパワーを誇るドラゴンに対抗するため、数多くの攻撃手段が用意されている。ここでは、それらを紹介していくと同時に、成長システムや攻略時のカギとなるポイントについてチェックしていこう。

基本アクション

まずは通常の攻撃方法、ジャンプ、ガードといった基本アクションを徹底チェック。このほかにもR1ボタンでしゃがみ、L1ボタンでダッシュなどが可能だぞ。できるだけ早い段階でマスターしておこう。

◀攻撃

◀▢ボタン。連打すれば3連続斬りになる。また、押し続ければため斬りになるのだ。

ガード▶

▶主人公を操作しなければ自動的に防御状態（前方からの攻撃のみ）になる。ただし魔法は防御できないぞ。

▲ジャンプ

▲⊗ボタン。2段ジャンプもできるため、トラップの回避もラクチン。ジャンプ中の攻撃もできる。

特殊アクション

ボタンの組み合わせなどによって繰り出せる特殊アクションも数多く用意されているぞ。今回はその中から、特に役立つ4種類をピックアップして紹介。

垂直斬り

▶垂直斬りは2段ジャンプ後R1ボタン。

飛び蹴り

◀▢→⊗→▢ボタンで跳び蹴りも可能！

突き上げ

▲R1ボタンを押してしゃがんでいる最中に⊗ボタン。空中の敵はコレで対処だ。

カブト割り

◀ジャンプ後にR1ボタンを押すと、強力なカブト割りが繰り出せる。ザコ戦、ボス戦の両方で役立つ攻撃方法だ。

魔法

魔法は「魔法の書」というアイテムを入手後、ステータス画面で選択すれば使用できる。攻撃系、回復系、補助系など多数用意されているぞ。ただし使うにはMPを消費するので、使いどころがポイントになるだろう。

▶魔法の書は特定の敵を倒すことで出現するぞ。

◀炎の魔法。世代交代で威力もアップ！

成長

主人公は、敵を倒したり木箱を壊すことで出現するアイテムを取ると成長する。また戦い方により、次章の主人公の初期能力値も変化するぞ。剣術か魔法か…メインはどちら？

▲成長アイテムを入手してパワーアップ。

◀木箱などを壊すと中からアイテムが出現することも。

弱点を狙って攻撃

「ドラゴンバスター」の[illegible]しているシステム[illegible]発見！ それはドラゴンに[illegible]されているというもの。攻撃が弱点に当たると赤く点滅するぞ。弱点を探して攻撃だ。

▲[illegible]ージを与えることができるのだ！

第1章 報復者

レイジを追い5年の歳月が流れ……

ドラゴンを捜しラクシス王国に立ち寄ったクロヴィス。そこで彼は反乱を企てる黒騎士団と激突する。だが、その反乱の背後に宿敵の影が……。

◀中ボスのヴォーレフも出現。いざ尋常に勝負！

タイタン

▲傷を癒すため地下墓地に隠れていたドラゴン。傷は完治してない様子だが、油断は禁物！

結婚相手によってシナリオが分岐

▲「[illegible]」によって主人公が変わっていく。

冒険の途中に出会う2人の女性のうち、どちらと結ばれるかで、産まれてくる息子（第2章の主人公）やその後の物語が大きく変化するようになっているぞ。さて、どちらの道を選ぶ？

セリア

◀[illegible]女様。押し[illegible]、ちょっぴり高飛車。

カロリナ

▶城下町に住む女の子。発明家で好奇心旺盛！

セリアと結ばれた場合 主人公はアーレン

第2章 騎士団残党

連れ去られた母を捜せ！

クロヴィスはラクシス王国の王になるが、病に倒れ他界。それに乗じて王妃を奪い、謀反を起こす黒騎士ロドーニャ。王子アーレンは、彼を追う。

アーレン

◀ラクシス王国の王子。それゆえ世間知らずな面も…。

アークトス

▲極寒の地に棲む氷竜。あらゆる物を凍りつかせるブレスで攻撃してくる。水の中から姿を現したときが反撃のチャンスだ！

カロリナと結ばれた場合 主人公はコーデル

第2章 狂剣士

海賊キラーを廃業し……

クロヴィスは息子に剣術を教え込むと旅立った。残されたコーデルは母を養うため海賊狩りをしていたが、ある日、海賊の宝から魔剣を見つけ…。

コーデル

◀野性味あふれる青年。運命に導かれ滅竜士となる。

インフェルノ・ヘルファイヤ

▲火山に巣くう火竜。2つの首を使ったスキのない連続攻撃に苦しめられるだろう。

PS&PS2最新作の情報をW(ダブル)でお届け!!

実況(じっきょう)J.LEAGUE(Jリーグ)1999 パーフェクトストライカー®

発売まで1カ月を切った『パーフェクトストライカー(以下パースト)』。今回はプレイヤーが選手を育成できるサクセスモードをメインに、イベントや練習を大紹介！

SPG	実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー	12/2	▶コナミ ▶¥5,800 ▶MC(5ブロック)、AC(DS対応)、4P対戦可

Shoot 1 サクセスモードの流れを紹介！

練習して、試合に出場しつつ能力を上げていくという基本的な流れは同社『パワプロ』と同じだ。『パースト』版サクセスモード(以下サクセス)の目的は、ユースに入団した主人公をトップに昇格させること。ここでは入団1年目のスケジュールを紹介しよう。

▲N64版でも大好評のサクセスモード。PS版の内容は？

CHECK 実力も重要だけど人間関係も大切

能力値も重要だが、試合に出場するには監督からの高い人物評価も必要。会話で人間関係をよくしておくことも大切だ。

▲彼女を作る際も会話が重要になってくる。

●1年目のおもなスケジュール●

月	イベント	月	イベント
4月	●主人公入団イベント ●ライバルと試合	10月	●チームメイトとミニゲームで対決
5月	●ミニゲーム練習 ●新チームメイト登場	11月	●文化祭 ●リーグ観戦
6月	●トップ監督登場	12月	●ユース大会 ●クリスマスイベント
7月	●スタンドで応援 ●ユース大会予選	1月	●お正月イベント
8月	●夏合宿 ●ユース大会本戦	2月	●バレンタイン ●試験
9月	●先輩が退団 ●新キャプテン誕生	3月	●ホワイトデー ●新チームメイト登場

4月 ライバル沢田君登場！

幼なじみの沢田君が所属するチームと試合を行う。これ以降彼をライバル視することに。

▲今後もたびたび登場する沢田君。

10月 石井君と対決！

ミニゲームで石井君との対決ができるイベント。勝てば能力アップだ。

▲石井君は能力の高いチームメイト。

12月 ユース大会で優勝せよ

実際の試合形式で行われるユース大会。ここで勝つと大幅に能力アップする。

▲試合の結果だけを見ることも可能。

開発スタッフに聞く!! 『パースト』&『実況ワールドサッカー2000(仮)』の魅力

コナミを代表する開発チーム・MAJOR－Aに、『パースト』と『実況ワールドサッカー2000(仮)』について聞いてみたぞ！

CD－ROMを生かしてサウンド面を強化しました

──今までN64版を中心に制作されていたわけですが、今回PS版を制作するにあたって、まず何を思われましたか？

片山：KCE大阪制作、世界最強を自負する『パースト』を、PSユーザーの方々にもよりよい形でプレイしてもらいたいなあと思いました。今回のPS版は、N64版よりも各モードの内容を充実しパワーアップさせています。

──PS版を制作するにあたって、苦労されているところなどはありますか？

片山：今までSFC、N64などカートリッジでしか制作したことがなかったので、CD－ROMの制作にはいろいろ苦労しました。その中でも常用メモリの容量が違うというのが、1番大きかったですね。アクションの数やモーションなどでかなり制限が出てきたんですが、そこをN64版と同じようにするのがかなり大変でした。

奥田：それと、CD－ROMの読み込み速度に関しても問題でしたね。

栗：今までは、カートリッジということでデータ

MAJOR-Aチーフディレクター 奥田 康雄氏

『パースト』シリーズの生みの親。PS、PS2版両方の制作で多忙な毎日を送る。

PS2版は世界が舞台です

 ※インタビュー記事内の画面写真は開発中のPS2版『実況ワールドサッカー2000(仮)』のものです

Shoot 2 トレーニングで能力を上げろ！

サクセスのメインは、なんといっても練習で能力を上げること。ここでは、その練習内容について基本的なことを詳しく紹介していこう。

上がる能力と下がる能力に注意

練習すると能力が上がるのは当然だが、逆に下がる能力もある。そこで、練習を行うときは、せっかく上げた能力を下げるような選択を極力避けることが重要。最初に特定の能力を上げておいて、その後低い能力を上げていくのが効率的な練習法だ。

◀どの練習で何の能力が下がるか確認しておこう。

ミニゲーム形式もあるぞ

通常の練習に加え、定期的に行われるミニゲーム形式の練習も用意されている。好成績を残せば、通常よりも能力や評価の上がる数値が大きいので、必ずいい点数を取っておきたい。

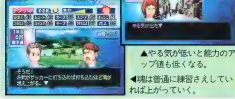
▼赤くなった方向にキーを入力する練習。

▲マトにボールを当てる。徐々に距離が遠く、マトが小さくなる。

CHECK やる気と魂には要注意！

『パワプロ』でおなじみの、練習時の能力値の上下に影響のある「やる気」は、この『パースト』でも存在するぞ。また、評価の上がり方に関係してくる「魂」というパラメーターもあり、こちらも重要になってくる。

▲やる気が低いと能力のアップ値も低くなる。

◀魂は普通に練習さえしていれば上がっていく。

Shoot 3 特殊能力で個性派選手を作れ！

この『パースト』には、試合時の選手の特定の動きに影響を与える「特殊能力」というパラメータが存在する。基本的な能力が高くても、この特殊能力がなければ平凡な選手になってしまうぞ。サクセスでは、おもにイベントで特殊能力をゲットできるようになっている。つまり、普通に練習しているだけでは、いい選手は育成できないのだ。サクセスでの特殊能力の種類には選手の性格を表す「特徴」と「得意技」などがある。

◀ユース大会の試合内容次第で、終了後に得意技がもらえることがある。

▲特殊能力をつけるアイテムをもらえることも。

▼選択肢を間違えるとマイナス、正しいとプラス能力がつくことが多い。

CHECK 試合の華、「特殊能力」とは？

能力値だけでは表現できない選手の能力を表す。ただし、すべての能力がプラスになるとは限らないので注意が必要。

▲1つ以上は必ず身につけておこう。

おもな特殊能力

能力名	効果
ドリブル	ダッシュ時のドリブルでボールが離れにくい
フェイント	フェイントからのダッシュのスピードが早い
ミドルシュート	ミドルシュートでキーパーに反応されにくい
ダイビングヘッド	ダイビングヘッドの決定力がアップする
ロングパス	ロングパスが速くなり、パスも通りやすくなる
PKキーパー	GK用。PK時のキープやキャッチが上がる
イエローマン	ファール時にイエローカードが出やすい

読み込み時間を気にする必要がなかったですから。現在も読み込み速度を短縮するべく、調整作業を続けています。

片山：逆にCDの容量の大きさを生かして、ドルビーサラウンドに対応させ、歓声などもリアルになっていますよ。しかも、各チームごとの応援歌のバリエーションも豊富に用意していますし、J1、J2の全選手の名前もコールしてくれます。

PS2版では選手の動きを個性的なものにします

——PS2版『実況ワールドサッカー2000(仮)』は、今までのシリーズとはどう変わりますか？

奥田：グラフィックも、選手の動きもよりリアルになっています。特にCPUの性能が格段にアップしたので、選手の思考などを個別に設定し個性的な動きを表現したいと思っています。PS版ではボタンを押す長さで、ボールを蹴る強さなどを調整しましたが、PS2では各ボタンがアナログになるので、押す強さで調整できるようにしたいですね。

◀キャラは、思考はもちろん動きやモデリングもリアルに。

栗：それだと、操作が少々難しくなるので、あまり難しくならないレベルで対応したいと思っています。

——『ワールド』というタイトル通り、世界各国の代表チームが登場するものなんですよね。そうすると、サクセスも世界が舞台になるのですか？

奥田：ええ、海外チームのユースに入団して……という感じになる予定ですね。まだ、検討段階ですが。

——DPS読者の中には、『パースト』シリーズをプレイしたことがない人もいると思いますので、最後にそれぞれセールスポイントをお願いします。

栗：『パースト』は、初心者にも遊びやすいよう操作には特に気を使っています。簡単な操作で多彩なアクションを楽しめますので、サッカーゲーム初心者の方からマニアの方にまでプレイしてもらいたいですね。また、サクセスで選手を育成して、チーム名やユニフォームを自分でデザインしたオリジナルクラブでJリーグ戦をプレイすると、より楽しく、より長く遊べると思います。

MAJOR-A ディレクター
片山 史将氏
PS版のモーション、グラフィック関係を担当。

片山：この『パースト』のコンセプトは実際のサッカーシーンでできる要素を可能な限り再現したリアルなサッカーゲームです。ですから、マニアの方にも満足していただけると思っています。

奥田：くり返しになりますが、初心者の方にも無理なく操作できるよう操作性には気を使っています。みんなが楽しめるものを目指しているんです。PS版『パースト』・PS2版ともども幅広い層に遊んでもらえるとうれしいですね。

——本日はお忙しい中、ありがとうございました。

MAJOR-A テクニカルディレクター
栗 幸司氏
選手データ、グラフィックなどをおもに担当。

カードでバトルな美少女満載!! いよいよ開校!!

ハイスクール☆オブ☆ブリッツ

あかほりさとる事務所がプロデュースした、美少女てんこ盛りソフト『ハイスクール・オブ・ブリッツ(以下ハイブリ)』の発売まであとわずか！ TCG版を知ってる人も知らない人も、PS版の情報をチェックしてみよう！

TBL	ハイスクール・オブ・ブリッツ	11/25	▶メディアワークス
			▶¥5,800
			▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

PS版はTCG版とココが違う!!

REICO

新キャラの1人で、頭脳明晰・運動神経抜群のヒューマロイド（機甲擬似人間）。
CV：笠原留美

発売迫る！『ハイブリ』の魅力を再チェックだ!!

『ハイブリ』の魅力は、なんといっても約50名にも及ぶ豪華イラストレーター陣！　カード自体の特徴とキャラクターの個性が相まって、カード1枚1枚にそこはかない愛着がわいてくるぞ。さらに、PS版では「こおろぎさとみ」「川上とも子」「小西寛子」ら強力な声優陣がCVを演じているのも見(聴き？)逃せない！

◀なにかとキャラデザインに目を奪われがちだが、声優による「声」もキャラの魅力アップに貢献。AVGパートも楽しいぞ。

システムの詳細が気になる!!

物語や設定を知りたい!!

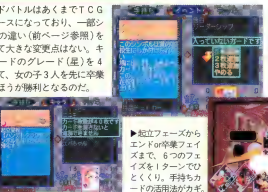
オマケ要素の数々だって見逃せない!!

システム詳細 —GAME SYSTEM—

カードバトルでキャラたちを卒業させよう！

カードバトルはあくまでTCG版がベースになっており、一部システムの違い（前ページ参照）をのぞいて大きな変更点はない。キャラカードのグレード（星）を4つにして、女の子3人を先に卒業させたほうが勝利となるのだ。

◀カードには3つの基本色から成る7色があり、色ごとに特徴があるぞ。色によるカード効果の制限が生じるのも「ハイブリ」の奥深い魅力だ。

▶まず、40枚という制限でデッキを組む（カード選択）。

▶起立フェーズからエンドor卒業フェイズまで、6つのフェイズを1ターンでひとくくり。手持ちカードの活用法がカギ。

POINT 3種類のカードを使いこなせ！

プレイスカード

キャラカードに活躍する場を与える重要な役目を果たし、キャラを登校させる（場に出す）のに必要なカード。ほかにも「特殊プレイスカード」という、場に出ているキャラカード（在校生）の能力や状態を変化させるものもあるぞ。

キャラカード

女子高生キャラが描かれたカード。基本的に4つのグレード（星）をつけて卒業させるのが目的となる。つまり、このカードに4つのグレードをつけて、3人（3カード）を先に卒業させたプレイヤーの勝利になるというわけ！

イベントカード

場に出ているキャラカードと組み合わせることで、効果を発揮するカード。グレードを使用することで効果を発揮し、効果はカードによって異なる。自分のキャラに対して有利にも不利にも働くため、使いどころが肝心となるぞ。

ゲームの基本!! バトルの流れ大紹介

STEP ① ONE! 展開を読んで有利な「場」を作れ！

キャラカードの登校に必要なプレイスカードを場に出して対戦開始。カードの色によって登校できるキャラが違うので、相手と自分のカード色を考慮し、的確なチョイスで展開を有利に運ぼう。

・プレイスカード・

▲カード色やグレードの数に注意して使おう。

STEP ② TWO! キャラごとのグレード（星）を4つにしよう！

プレイスカードを出してキャラを登校させたら、次はグレード上げに専念。イベントカードなどを駆使して、キャラカードの上に表示される星の数を増やすのだ。ときには、相手の邪魔も必要だぞ。

・グレード・

▲キャラに合ったグレードの増やしかたが決め手。

STEP ③ THREE! グレードが4つになったら卒業

▲卒業時は画面いっぱいにキャラのグラフィックが！

プレイスやイベントカードを駆使して、キャラカードのグレードを4つにすればエンドフェイズでめでたく卒業。美少女たちのグラフィックも見れてウハウハ。

卒業したキャラはどうなる？

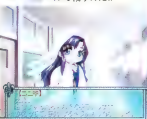
卒業したキャラは「もう使えないの？」かというと、そうではない。在校生にしてイベントや能力を発揮させることができるため、卒業キャラも使い方しだいで有効に活用できるのだ。

物語 —STORY—

魔法や超能力の飛びかう女の子だらけのハーレム世界

PS版の真骨頂ともいえるプレイモード、それがストーリーモードだ。舞台は、あるきっかけで六つの世界がひとつに融合した「フュージョニア」というデンジャラスかつファタジックな世界。ここで主人公が「ノストラダマス」という魔術師兼女子校の校長に弟子入りすることから物語が始まる。なんでもこの世界は、世界融合の際に男の数が減ってしまったらしく、女の子の比率が異様に高い。この世界で主人公は、理由も知らされぬまま「三つの力」を持つ乙女たちを探すことになる。世界を救うというこの力を手に入れるため、女の子たちとカードバトルで戦うのだ!!

雪女と人間のハーフで、パートナーとなるヒロインの1人。体は人間と変わらないため、自分の冷気で凍えることも多いとか（笑）。

▶パートナーによってエンディングも変わるぞ。

▲魔族、神族、宇宙人。み〜んな女の子。思わずカードバトルにも熱が入る。

オマケ要素 —PLUS α!!—

いろいろ遊べるお楽しみ要素！

ストーリーモードのほかにも、プレイヤーの心をくすぐる要素が用意されているぞ。初心者にはうれしいチュートリアルやフリー対戦が楽しめるモードなど、お楽しみが盛りだくさん。アルバムモードも必見だよ！

◀タイトル画面を飾るキャラと声はランダムだぞ。

アルバムモード

ストーリーモードの対戦中に卒業させたキャラカードを閲覧するモード。できるだけ多くのキャラを卒業させて、めざすはオールコンプリート？

対戦モード

プレイヤーが自由にデッキを組んで、フリー対戦を楽しむことができる。ルールはストーリーモードと同じで、作り上げたデッキデータはセーブも可能だ。

チュートリアルモード

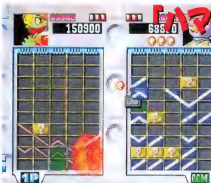
「ハイブリ」のルールがわからない人も安心！　チュートリアルでルールの解説を受けられるぞ。TCGを知らなくても、ゲームシステムがすぐ理解できちゃう！

PZG

GUNPEY グンペイ

ワンダースワンで発売され、シンプルでありながら奥深いシステムで大ヒットしたPZGが、PSに移植！　分割画面での対戦に、またまたハマること間違いナシ！

12/16
▶バンダイ
▶¥3,800
▶MC(3ブロック)
DS(AC非対応)

「ハマる」PZG『グンペイ』がパワーアップしてPSに!!

『グンペイ』は、シンプルな中にも、深い駆け引きのあるゲームシステムでハマる人が続出したＰＺＧ。下からせり上がってくる線をつなげて消すのが基本ルール。ＰＳ版では、１画面での対戦モードが新たに加わったぞ。また、ハイスコアチャンピオンシップも予定されているので、しっかり練習しておこう！

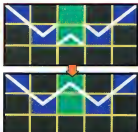
熱く燃える分割対戦！

基本システム　「つなげて消す」が『グンペイ』の基本

線をつなげて消していこう

ルールは簡単。下から上がってくる４種類のパネルを上下に入れ替えて移動させていき、パネル内の線の端と端をつなげていけばＯＫ。

画面を横切る線ができ上がると、そのパネルは消えていくぞ。ただし、パネルが画面の１番上に到達してしまうとゲームオーバーだ。

◀カーソルを合わせてボタンを押すと、パネルの上下が入れ替わるぞ。

▲線を作る場所が決ったら、カーソルをパネルにあわせて動かす。

▲はめ込みたいところが離れていても、少しずつ入れ替えて…。

▲線が完成したら、赤く光って爆発して消えていくぞ。

まだまだあるぞこんなテクニック

１本の線を作って消すだけでもいいのだが、より高得点を得るための、いくつかのテクニックがあるぞ。線を分岐させることでたくさんのパネルを１度に消したり、消えている最中にさらにパネルをくっつけたりするのが代表的なものだ。

◀同時に消すパネルの数が多ければ多いほど高得点を得られる。なるべくたくさんのパネルをくっつけよう。

▶線が赤く光っている間に、パネルをさらにつけて消す「後付け」は、かなり大きく加点されるぞ！

熱く楽しくハマれる4つのモード

ＰＳ版『グンペイ』には、次々に現れるパネルを消し続けるエンドレスモードや、CPUや友だちと戦う対戦モードなど計４つのモードがあり、一人でも友だち同士でも楽しめるのだ（基本ルールは共通）。

対戦モード

１画面に２つのフィールドが表示される分割画面で行われるようになった対戦モード。これにより、相手の動きを見ながら戦うことができるので、新たに駆け引きの要素が大幅アップ！　より熱い戦いを楽しめる。

◀各々のスペシャル攻撃方法を持つ、９人のキャラクターの中から１人を選んでプレイするぞ。

▶相手の邪魔をするスペシャル攻撃炸裂。ＬＥＶＥＬ３以上はキャラごと攻撃！

エンドレスモード

画面上に現れるパネルをひたすら消しつづける。時間は無制限・２分・５分から選択する。

パズルモード

画面内に配置されたすべてのパネルを同時に消す方法を見つけるのが、パズルモード。

ステージモード

ステージごとに設定されたパネル数を消していく。ステージが進むとパネル数が増加。

RCG

ランナバウト2

11|18
▶クライマックス
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)
AC(DS対応)
ネジコン

引き受けた仕事を成功させるためなら、そこがビーチだろうがホテルの中だろうがかまわずガンガン突き進む！ 痛快爆走レーシングゲームの続編が登場だ!!

どんな非合法な仕事も引き受ける爆走破壊RCG再び!!

クライマックスが贈る爆走RCG『ランナバウト』の続編がついに登場する。ゲームの基本となるルールは前作同様に単純かつ豪快！ ノリノリなBGMをバックに、街中を好きな車でかっ飛ばし、依頼内容に従って数々のミッションをこなしていくのだッ！ 今作では、ミッションの途中で車の乗り換えができるほか、さまざまな効果を持ったアクセサリーを車に装備することができるぞ。

▲アクセサリーはコース内にあるドラム缶や植木などさまざまな場所に隠されている。

▲途中で車の乗り換えが可能な特殊ミッションもある。乗り換える車は最初に自分で選ぶことができるので、ミッション内容に応じた攻略が楽しめるぞ。

1 走るルートは自分で選べ！

このゲームのコースは3Dポリゴンで構成された「街」。スタート地点からゴールにたどり着くまでのルート選択はプレイヤーの自由！ どこをどう走っても自由という、普通のRCGにはない楽しみが味わえるのだ。

▼『ランナバウト』の魅力はズバリこれ！ 道なき道を突き進むのだ!!

道など俺の後にできるものさ！

2 ミッション分岐でシナリオが変化！

▲依頼人の依頼内容をメールで確認してから、ミッションを選択。登場人物なども増え、前作よりも一層深みを増した物語が楽しめるぞ。

ミッションをこなしていくと、分岐ミッションが登場。ここでの選択によって、シナリオの流れやエンディングが変化していくのだ。ちなみに、タイムオーバーになっても走行は可能。もちろんその状態でゴールしてもクリアしたことにはならないが、景色を楽しんだり、トコトン街を破壊したりできるぞ！

3 登場車種は31種と、大幅増加！

今作の登場車種は前作の登場車種22種を上回る31車種！ 最初に選択できる車は4車種だが、ある条件をクリアすることによって使用できる車種がドンドン増えていくのだ。前作以上にバラエティに富んだ車種が用意されているぞ。

▲全31車種の中には、あっと驚く車(?)も存在するらしいぞ。

A156

HALEY

NSR

こんな所を走ります

ここでは、変化に富んだ5つのコースを紹介。このほかに練習走行ができる「サーキット」もあるぞ。

SOUTH ISLAND

◀空港や市街地などを走ることが可能。ハワイのワイキキビーチのような浜辺は必見。

CASINO TOWN

▶夜の街に輝くネオンの芸術…。カジノで有名なラスベガスのネオン街がモチーフだ。

CASTLE GATE CITY

◀ローマの雰囲気たっぷりのコース。夕焼け空は、思わず見とれてしまうほどキレイだ。

YEN CITY

▶このコースの舞台は日本。このほかにも渋谷の街がモチーフとなっているコースもある。

DESERT TOWN

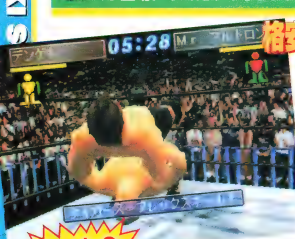
◀土作りの建物が建ち並ぶ市場や、市街地などエジプトらしさを見事に再現しているのだ。

▶エジプトといえばもちろん、砂漠と古代遺跡も登場するぞ！

SPG

SIMPLE1500シリーズVol.22 THEプロレス

12|9
▶D3パブリッシャー
▶¥1,500
▶MC（1ブロック）2P対戦可

操作は簡単・内容充実の「SIMPLE1500シリーズ」から超本格派のプロレスゲームが登場。キミだけのオリジナルレスラーを作り上げ、チャンピオンを目指せ!!

格安シリーズにとんでもないプロレスゲームが登場!!

手ごろな値段で誰でも気軽に楽しめる『SIMPLE1500シリーズ』に、いよいよプロレスゲームが登場するぞ。開発は、なんと『闘魂烈伝』などでおなじみのユークスだ!! 1500円という低価格でありながら、キャラエディットをはじめとする各種モードをバッチリ搭載。しかも操作は✚キーとボタンの単純な組み合わせのみという、極めてシンプルなもの。それでいて、技ごとに用意された返し技など、プロレスファンも納得の要素が満載なのだ。今回は、その魅力に鋭く迫るぞ!!

開発はあのユークス!!

ユークスは、質の高いプロレスゲームでファンから定評を得ているメーカー。PSをはじめ、幅広いプラットフォームで活躍中だ。代表作は、『闘魂烈伝』シリーズ（発売はトミー）。99年1月には、初の自社タイトルで『封神領域エルツヴァーユ』を発表。アニメや特撮のパロディと、熱い演出で好評を博した。

▲リアルに再現された技の数々や、凝った演出など、随所にこだわりが見て取れる。マニアックさも一興!?

たったの1500円でこの内容!!

充実の各モードを紹介

1 エディットモード搭載！キミの分身が大活躍!!

『THEプロレス』は、最初から20人のレスラーを選択することができる。彼らを使って遊ぶだけでも十分楽しめるが、それだけにとどまらないのがこのゲームのスゴイところ。エディットモードで、キミだけのオリジナルレスラーを作成できるのだ!! エディットモードでは、レスラーの体格、顔、コスチュームはもちろん、能力パラメータ、持ち技、必殺技まで細かく設定することができるぞ。

◀自分だけのオリジナルレスラーで遊べば、さらに熱くなれること間違いなし!!

STEP 1 まずは容姿を決定しよう
STEP 2 立ち技、投げ、必殺技キミならどれにする?
STEP 3 そしていよいよデビュー!!

▲最初は容姿。レスラーは外見も重要だ。マスクの有無だけでなく、リストバンドなども設定できるぞ!!
▲豊富に用意された技の数々から、好きなものを選択しよう。中にはかなりマニアックな技も!?
▲エディットが終わったらさっそく試合だ。キミが生み出したレスラーの、運命やいかに!!

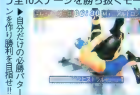
試しに作ってみましたレスラー・デンゲキ奮闘記

試しに「デンゲキ」（通り名は〝キミに電撃〟）を作成してみる。担当の趣味で、ランカシャースタイルの技を中心に設定。初戦の相手は、メキシコ系のプリンス・赤坂だ。開始早々、デンゲキは赤坂の早い動きに苦戦。雪崩式フランケンシュタイナーやラ・マヒストラルでピンチに。だが、赤坂がお得意の腰振りアピールをしたスキを逃さず、コーナーへ振ってのヒップアタック！ そこからのジャーマンで大逆転を果たした。

◀必殺のヒップアタックが炸裂！ その威力に、赤坂はコーナーポストの上まで跳ね上がった。

2 VS COMで腕をみがけ！

ゲームの基本となるのは、やはり対COM戦。シングルマッチやバトルロイヤル、デスマッチにタイトルマッチなど、さまざまな試合が可能だ。また、チャンピオンロードという全10ステージを勝ち抜くモードも用意されているぞ。友だちとの戦いにそなえて、COM戦でじっくり特訓しておこう！

▲自分だけの必勝パターンを作り勝利を目指せ!!

3 2P対戦が熱い!!

プロレスゲームといえば、やっぱり対戦が熱い!! というわけで、この『THEプロレス』にも、ちゃんと2P対戦モードが用意されているぞ。相手の技を読んで返し技を決める快感などは、対人戦でしか味わえない醍醐味だ。はたしてキミのレスラーは、王道を走れるか!?

▲白熱の2P対戦!!「魅せる」試合で完全勝利を狙え!!

4 極めつけのバトルロイヤル!!

普通の試合に物足りなくなったらバトルロイヤルだ。最初にフォールを取ったレスラーが勝ちになる、というルールなので、相手の邪魔をすることも重要になってくるぞ。

▶ほかの2人が組み合ってるスキをついて、フォールを狙え!! うまく戦わないと生き残れない。

PZG

カードキャプターさくら クロウカードマジック

1|27(予)
▶アリカ
▶¥4,800（限定版¥7,980）
▶MC（1ブロック）、PS（14ブロック）

人気TVアニメ「カードキャプターさくら」のPSソフト第2弾が早くも登場!!
今度はPZGで「クロウカード」を集めよう!!

アクションPZGで「クロウカード」を封印!!

TVアニメ「カードキャプターさくら」がアクションPZGでPSに登場！メインとなるPZG「クロウカードマジック」のほか、おなじみのキャラが占いをしてくれる「クロウカードうらない」、PZGで封印したカードを見ることができる「クロウカードギャラリー」の3つのモードを収録。今回は、その各モードを紹介するぞ。

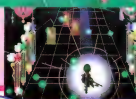
▲▶難易度を自由に設定できるので、PZGが苦手な人や、小さな子どもでも十分楽しめる。

CHECK! 李小狼も主人公として使用できるぞ！

▶ゲーム内容や難易度に関係なく、お好みの主人公でプレイしよう！

このゲームのメインとなる、「クロウカードマジック」モードでは、、通常の主人公のさくらのほかに、さくらのクラスメート、李小狼（リ・シャオラン）もプレイヤーキャラとして使用できるのだ！

迫り来るカードを封印していく「クロウカードマジック」

画面前方から流れてくる4つの属性のカードに、同じ属性のカードを投げつけて消していくPZG。次々にカードを消していき、画面左右にあるメーターがMAXまでたまると、たまったメーターの色と同じ属性のクロウカードを封印するイベントが発生！ イベントシーンは、TVアニメ制作スタッフの手によるグラフィックで演出!!

連鎖で得点UP！

▼カードを消すときに、消えるカードと隣りあったカードの属性が一定の組み合わせの場合、連鎖が発生し高得点が得られるのだ。

魔法発動！

◀魔力メーターがたまると、魔法が使えようになる。詳細は明かせないが、ピンチを切り抜ける最後の手段になりそうだ。

PSでキミの運勢を占う「クロウカードうらない」

このモードではクロウカードを使って、「全体運」、「恋愛運」、「勉強運」、「友達運」の4つの運勢を占うことができる。どれを占うか以外に、誰に占ってもらうかによっても「今日の運勢」や、「幸運を呼ぶグッズ」などアドバイスしてくれる内容が違うのだ。

◀▲さくら、ともよ、小狼、ケロちゃんの3人＋1匹が、フルボイスでキミの運勢を占ってくれるぞ。

封印したカードの情報を見る「クロウカードギャラリー」

このモードでは「クロウカードマジック」モードで封印したカードの情報を見ることができる。また、さくらが主人公のときに封印したカードはさくらの、小狼が主人公のときに封印したカードは小狼の声で解説してくれる。

▲▶カードの解説は、もちろんフルボイス！キミはすべてのカードを封印できるか？

▲各シリーズのテーマ曲をバックに、『R』以降のイメージイラストなどが楽しめるぞ。

▼妹との会話を盛り上げたり、彼女の出題するクイズで好成績を修めることで、さまざまなコレクションを増やしていく。

ETC

トゥルーラブストーリーファンディスク

転校までの1カ月間で女の子との思い出をつくる恋愛SLG『トゥルーラブストーリー』のファンディスクが登場

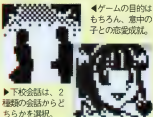
11/25（予） ▶アスキー ▶¥4,800 ▶MC（1ブロック）、PS（3ブロック）

『f』収録のモードを一挙公開!!

『1』『R』『2』に出演したすべての女の子が登場するのが本作だ。『1』『2』の主人公の引越し先を舞台に、プレイヤーは、妹のみさき＆君子と会話して、ポケステ用ミニゲームなどをはじめとする6種類のコレクションを集めていくことになる。ここで会話が盛り上がれば、妹とのデートも可能だぞ。ほかにも広報資料を鑑賞できるなど、とにかく大充実の1本なのだ！

1 『TLS』がポケステで楽しめる

ミニゲームや会話などで女の子との仲良し度を上げ、転校までに告白をする、ポケステ版『TLS』もあるぞ。ゲームは、行き先選択→ミニゲーム→下校会話→告白、というように進んでいく。本編の雰囲気や楽しさがそのまま再現されているぞ！

◀ゲームの目的はもちろん、意中の子との恋愛成就。

▶下校会話は、2種類の会話からどちらかを選択。

2 クリアデータで高解像度イラストを

このディスクでは『1』『2』のなかで集めたアルバムデータを読み込むこともできるぞ。しかも、これらは本編のものよりも高い解像度で楽しむことも可能なのだ！

▲収録されているグラフィックは『1』『2』あわせて、何と計679枚!!

3 大充実のコレクション!!

10種類以上のポケステ用ゲームのほか、キャラプロフィールなどのTipsコレクション（100種以上）やミュージックコレクション、アイテムコレクションなどがあるぞ！

SDキャラ
『1』『2』に登場したキャラクターのSD版が見られる。男の子Ver.もあり。

ビジュアル
君子の着替えシーンなど、女の子たちのさまざまな姿が見られるコレクション。

ポケットステーション
パズルやアクションゲームのほか、女の子時計には数字合わせゲームを収録。

▲「泳ぐの大好き」リズム良くボタンを押してぐいぐい泳ぐ。
▲「バレーな昼休み」ボールのラリーをできるだけ長く続ける。

STG

バイオハザード ガンサバイバー

『バイオ』の恐怖感とガンSTGの爽快感をプラスした究極のSTG誕生！ キミはこの恐怖に耐えられるか？

1月（予） ▶カプコン ▶価格未定 ▶MC（ブロック数未定）、ガンコン、AC（DS非対応）

『バイオ』がガンシューティングになった!!

▲リアルな主観視点とゾンビの息遣いをも感じさせる3Dサラウンドシステムによって臨場感もバツグン！

『〜ガンサバイバー』は、なんとあの『バイオ』の、ガンSTG版！ ゲームは3Dの主観視点で進行し、プレイヤーはガンコントローラを使って画面内に現れるクリーチャーを倒していくのだ。また、この『〜ガンサバイバー』は、今までのガンSTGとは違い、マップ中を自由に移動することが可能！ さらに、シナリオ制作は、シリーズを手掛けているおなじみの「フラグシップ」が担当しているので、『バイオ』ならではの謎解きもバッチリ盛り込まれているぞ。

チェック！ 気になる主人公は？

ある町に墜落したヘリに搭乗していた青年が、このゲームの主人公。墜落したときのショックで、記憶を失っているという設定だ。

▲失われた記憶を取り戻すために戦う？

謎解きもあり！

◀入手したアイテムを使ってさまざまな仕掛けを解く。シリーズおなじみの要素だ。

クイックサーチで調べろ！

▶A、Bボタンを2回押すことで、対象物に視点を移すことが可能。

『ガンコン』操作マニュアル

ガンコン対応『バイオ』とは？

このゲームは「移動」＋「攻撃」のすべてをガンコンで行うことが可能。つまり、自分の自由な視点で移動することができるガンSTGなのだ。ここでは、その気になる操作方法を詳しく紹介するぞ！

トリガーボタンで前進＆後退

移動モードは、ガンコンを画面に向けていない状態で操作する。トリガーボタンを引きっぱなしで前進、素早く2回引いたままで後退。

▲前進中にもう1回引きっぱなしでダッシュする。

A.Bボタンで左右回転

◀前進、後退との組み合わせもO.K。

Aボタンが左回転、Bボタンが右回転。移動と同じく、ガンコンを画面に向けていない状態で操作することになる。

▶射撃モード時でも左右回転操作は可能。

ガンコンを画面に向けて射撃モード!!

撃ちまくれ！

ガンコンを画面に向けると射撃モードとなり、トリガーボタンでの操作はすべて攻撃となる。攻撃がヒットした相手を画面の中央に捕らえることができるぞ。

▲弾薬の補充は自動的に行われるぞ。

SLG

That's QT（ザッツキューティ）

1 27（予）
▶コーエー
▶¥4,800
▶MC（2ブロック）

いわゆる経営SLGとはちょっと違う、"流行発信ゲーム"『That's QT』。
今回はゲームの流れと、『QT』ならではのシステムと演出（イベント）を紹介!!

キミのセンスで街を埋めつくすのだ!

この『That's QT（以下『QT』）』は、〝自分でデザインした服を自分のお店で販売して、街に流行させるゲーム〟だ。こう書くと難しい経営SLGのように感じるが、実は『QT』では、経営そのものよりも〝どんな服を作るか？　どうやって流行させるか？〟という方に比重が置かれている。しかも、この手のゲームにありがちな複雑な操作は一切排除。簡単なインターフェイス（しかもヘルプも完備）で、ゲーム慣れしていない初心者でも、安心してプレイできるのだ。ここでは、『QT』の実際のゲームの流れを紹介するとともに、独特なセンスを持つ魅力の数々に迫ろう！

▲ほとんどの操作が、○・×・△・□を使い分けるだけの簡単さなのだ。

こうやってキミのショップはできあがる!!

イメージのキャッチ　STEP1　住人との会話からヒントをつかめ!

この「QT」では、服のデザインを〝丸まった〟、〝恐怖の〟などといった2つの「イメージ」に、色を組み合わせて作成する。そして、それらの「イメージ」は、街にいる住人たちとの会話から獲得（キャッチ）していくのだ。イメージを数多く集められれば、それだけデザインの幅も増えていくというわけ。

▼イメージが現れたら、△ボタンを押してキャッチ！

アイテムの制作　STEP2　イメージを組み合わせてアイテムを作り出す!

イメージが集まったら、今度は実際に服（アイテム）をデザインしよう。デザインは、自分の店にあるアトリエで行われるぞ。このときも操作は簡単で〝どのイメージとどのイメージを組み合わせるか〟を選ぶだけ。自動的に作ってくれるぞ。

▲組み合わせには一定のパターンがある。

▼アイテムは、帽子、トップス（上半身）、ボトムス（下半身）、靴など、全部で7種類作れる。

『QT』の流れを解説よん♥

『QT』は、ステージクリア型のゲームで、その基本的な流れは下表の通り。最初のスケッチ（寸劇イベント）では、ステージクリアの条件であるノルマが明らかにされる。以降は、そのノルマ（ファンを何人作るか、など）を目指し、右（STEP1〜3）の行程をくり返していくのだ。この途中には、下で紹介していくようなイベントも挿入されるぞ。

1ステージの構成
スケッチ（寸劇）▶ステージ開始▶服のデザイン・販売▶ノルマの達成▶ステージクリア

営業活動　STEP3　宣伝やリサーチも重要!

作ったアイテムを、自分のお店に置いて商売開始！　また、アイテムの人気を稼ぐために、店員に着せたり、マヌカンを雇って街を歩かせたり、ファッション雑誌に広告を載せたり……などといった宣伝活動だってできるのだ。

▼マヌカンを呼んだら、着せたいアイテムを選んで街を歩いてもらおう。街の人の視線をクギづけ！

▲自分の店や、ライバル店のシェアがどれくらいかを視覚的に見られるアイテム。

▼2大イベントがアイテムの「人気」と「価値」を決定する!

ファッションバトル　デザイナー同士のNo.1の座を賭けた闘い！

このゲームでは、3カ月に1回「ファッションバトル」というイベントが発生する。このときにプレイヤーが街のシェアの2位以内（街には、プレイヤー以外に2人のファッションデザイナーがいる）を獲得していれば、このバトルに参加することができる。人気No.1の座を賭けて、熱い闘いを繰り広げるのだ。

▲頭からつま先まで、自慢のコーディネートで勝負しよう！

▼ライバルデザイナーも、個性的な色やコーディネートを披露するぞ。

ファッションメイカー誌　月イチ発行の流行発信情報誌

月初めには「ファッションメイカー」という雑誌が発行される。この雑誌には、街で流行しているアイテムベスト3や、街の人が興味を持っているアイテムや色、などの情報が満載。また、上のSTEP3で紹介した〝アイテムの広告〟も、この「ファッションメイカー」誌に掲載されるのだ。街の流行を知るためにも熟読しておこう。

◀現在は「ネクタイ・シャツ」が人気、ということも一目瞭然。

▼広告を有効に使って、自分から流行を作ったり……など、デザイナー必携の本なのだ。

S・RPG
スーパーロボット大戦α
話題の「熟練度」をはじめ、これまでにない試みが満載の「α」!! その魅力に迫るぞ!!

まったく新しい『スパロボ』誕生!!

これまでにない斬新な要素を多数採用した、期待のシリーズ最新作『α』。今回は新たに届いた情報を紹介するぞ。まず、気になる新ユニットには『スーパーヒーロー作戦』の「R－GUNパワード」が参戦。ＳＲＸとの共同戦線に期待だ。また、ゲッターロボなどのユニットは〝分離・合体〟がさらに進化。分離することで移動力が増すなど、新たな戦略を楽しめるぞ。もちろん、戦闘時の特殊能力も大幅に追加されているのだ。そして『α』の目玉となるのが「熟練度」システム。注目のこのシステムは、右のカコミで詳しく説明するぞ!!

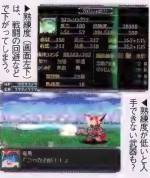
ゲーム展開を左右する「熟練度」とは!?

「自分よりも強い敵に勝利する」などの行動で変化するパラメータ、それが「熟練度」だ。主人公に設定されたこの値によって、マップや敵の強さが変化し、ゲーム展開に影響を与えるぞ。

▶熟練度（画面左下）は、戦闘の回避などで下がってしまう。
◀熟練度が低いと入手できない武器も？

▼新登場ユニット、R－GUNパワードの「ハイ・ツインランチャー」。長距離射程を誇る強力な武器だ。また、このユニットはＳＲＸ用の武器に変形することもできるぞ。

▲バンプレストオリジナル「超機大戦」でおなじみのＳＲＸに、合体シーンのムービーが追加された。ゲームの興奮を、より高めてくれること間違いなしなのだ。

◀ヴァルシオーネRの勇姿！ キャラカットインによる演出が光る。

AVG
PANDORA MAX SERIES Vol.2 死者の呼ぶ館
1/20（予） ▶パンドラボックス ▶¥1,980 ▶MC(ブロック数未定)

本格派ホラーAVGが低価格で楽しめる「PANDORA MAX SERIES」に最新作登場!!

奇妙な館で起こる事件の謎を解け!!

「別荘下見ツアー」を引率する主人公となって、殺人をはじめとする事件から一行を守り抜くのが目的のＡＶＧ。選択肢やプレイ回数でゲーム展開やエンディングが変化する、マルチシナリオが採用されているぞ。物語の舞台となる館だけでなく、ツアーに参加した客たちも謎が多い。何度もプレイすることで、事件だけでなく客に秘められた謎も解き明かされていくというわけだ。また、外伝的シナリオや、ゲーム内謎の連載企画「ごちゃちる」など、おまけ要素も充実している。

▲ツアー客の１人「植田 舞子」。彼女を含めて６人のツアー客全員を連れ帰ることができるか？

◀３Ｄレンダリングによるリアルな背景。恐怖感がよりいっそう引き立てられる。

▶連載企画シナリオ「ごちゃちる」の画面。シリーズの各タイトルに、１話ずつ掲載されるぞ。

▲選択肢を選ぶことで物語が進行。館や登場人物たちに隠された謎に、どこまで迫れるか!?

ACT
クレイマン ガンホッケー
11/25 ▶リバーヒルソフト ▶¥3,800 ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

「クレイマン」が3たび帰ってきた!! 今度は誰でも気軽に楽しめるガンホッケーだ!!

お手軽お気楽アクションゲーム!!

おなじみ『クレイマン』シリーズの最新作が登場!! 第１作ＡＶＧ、第２作ＡＣＴときて、今度はなんとガンホッケー。この「ガンホッケー」とは、基本はゲームセンターで見かけるエアホッケーと同じもの。違うのは、パドルではなくレーザーガンを使ってパックを打ち合う点だ。さまざまなアイテムも登場するので、うまく使えば一発逆転も可能だぞ。

◀ルールは簡単、相手のゴールにパックを叩き込むだけだ!!

TBL
最強 東大将棋2
11/18 ▶毎日コミュニケーションズ ▶¥6,800 ▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応)、マウス

コンピュータ将棋界で最高峰の強さとなった「最強 東大将棋」の続編が登場!!

将棋ソフトの最高峰がさらに進化!!

指し手の速さ、ＣＯＭの強さに定評のある『最強 東大将棋』の続編が登場!! どんな戦局でも同じ手を打ってくるＣＯＭの欠点を克服し、序盤では多彩な戦法を、中盤では積極的に、終盤では速度重視と、より人間の感覚に近づいた対戦が可能となった。また、今回は「棋力認定」などの独自の機能に加えて、「将棋大会」も追加されているぞ。

◀今回のＣＯＭもまた手ごわい!! 君は勝てるかな？

SLG

純情で可憐 メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝

11|25
▶アイディアファクトリー
▶¥5,800
▶MC(3ブロック)
DS(AC非対応)

戦略SLG『スペクトラルフォース』シリーズの最新作『メイマイ』。発売が間近に迫りつつある今回は、数々のイベントシーンとともにその発生条件を紹介するぞ!!

ついに判明したイベント発生の秘密を大公開!!

大陸統一を目的とした期待の本格派SLG『純情で可憐 メイマイ騎士団(以下『メイマイ』)』の発売まであとわずか。そこで、今回は、ついにその詳細が判明したイベント発生の条件を一挙大公開!! また、メイマイ騎士団の仲間との出会いや、他国の武将たちのイベントも紹介するぞ。

▶個性的なキャラたちが織りなす多彩なイベント! ストーリーを盛り上げてくれるぞ。

CHECK!! イベントを発生させるための条件とは?

イベントを発生させるために必要な条件は、占拠した国の数と目当ての女の子の好感度、そして仲間になっている武将など。イベントごとに設定されている条件と合致していれば、めでたく発生するというわけだ。また、戦闘時に特定の武将の組み合わせで発生する会話イベントや、決まった年号でしか発生しないイベントなども用意されている。

◀戦闘に勝利すると国を占拠できる。戦力を強化して、どんどん領土を広げて…。

◀▲敵国の占拠時に条件を満たしていれば、イベントが発生する!!

EVENT PICK UP メイマイ騎士団のメンバーとなる女の子たちとの出会い

メイマイ騎士団のメンバーになる女の子は全部で5人だが、彼女たちは最初から騎士団に入っているわけではない。王女のティナをのぞく4人は、一定の条件を満たすことで、初めて仲間になってくれるのだ。そこで、ここでは騎士団員の1人・キラットを例に、女の子が仲間になる条件や流れを画面写真と合わせて紹介していくぞ。ぜひとも5人全員を仲間にしよう!

◀キラットの場合は、5つの国を占拠した時点で、リムが仲間にいることが条件となる。

◀敵国を占拠するとイベントが発生! これで、キラットが仲間になるのだ。

EVENT PICK UP 仲間になった他国の武将たちにもイベントが!!

総勢200人以上もの武将が登場するのも、このゲームの大きな魅力の1つ。しかも、彼らの中には特別なイベントが用意されているものも!! ここでは、そんなイベントへのプロセスを紹介。敵国の武将といえど、仲よくすればいいことがある!?

▶圧倒的な戦力と必殺技で敵を打ち倒し、領土を広げていこう。敵の武将を仲間にするのも忘れずに。

新たな武将が仲間に加わる!!

▶武将は、「説得」や「探索」などのコマンドを実行すると、一定の確率で仲間になってくれるぞ。キミ好みの武将をメイマイ騎士団にスカウトするのだ!!

▶特定の武将が仲間になっていることもイベント発生の条件の一つ。関わりが深い武将同士の組み合わせで、イベントが発生するぞ。

◀イベントがある武将の中には、シリーズでおなじみのキャラも……!! 右のシルエットにピンときたら要注意!!

SLG

NEUES(ノイエス)

アンドロイドの少女「アン」を育て、共に時を過ごし、彼女の望みをかなえるSLG

1月(予) ▶エスコット ▶¥5,980 ▶MC(1ブロック)

アンドロイド少女の見る夢は？

人間嫌いの主人公・サイアスは、ある日生い立ちも製作者もわからないアンドロイドの少女「アン」と出会う。彼女の「人間になりたい」という夢をかなえるため、サイアスは共同生活を通じてさまざまなことを教えていくのだが……。このゲームは、アンドロイドを育て、その夢をかなえてあげるのが目的のＳＬＧ。アンの育て方によってゲーム展開が変化し、ときには違う夢に目覚めることもあるぞ。プレイヤーの接し方しだいで、アンを幸せにも不幸にもできるというわけなのだ。

▲子どもたちと談笑するアン。さまざまな人間と触れ合うことで、少しずつ人間へと近づいてゆく。

▲あいさつをするアン。機嫌の良さそうな顔をしているけど、感情がめばえると表情も変化するのかな？

◀神父さんに絵を見せるアン。彼女の声は声優の木村亜希子さんが担当。ほかにも檜山修之さんなどが参加している。

▶１週間の予定を決定して、いろいろなことを覚えさせていく。ときにはアンのほうから要望を出してくることもあるぞ。

A・RPG

リングライズ

１ロのフィールドで、跳んではねて戦って生き物まで育てちゃうA・RPG!!

11/25 ▶エポック社 ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック) AC(DS対応)

不思議な「リング」と旅に出よう!!

伝説の生き物「リング」を操るリング使い・ジンバルとなって、さまざまな敵やトラップを乗り越えていくＡ・RPG。「リング」は、時間がたてばお腹を減らすし、機嫌が悪くなることもある。属性によって攻撃方法や性格も異なるので、コミュニケーションが重要になってくるのだ。ただステージをクリアするだけではなく、育成の要素も楽しめるぞ。

◀リングとの協力が、ゲーム攻略のカギになるのだ。

ETC

デジタルミュージアム ヒロ・ヤマガタ

ヒロ・ヤマガタ氏の作品を自由に鑑賞できるデジタルミュージアムがいよいよ開館!

11/18 ▶イマジニア ▶¥7,800(CD4枚組) ▶対応周辺機器なし

ヒロ・ヤマガタ氏の世界が画面上に広がる!

世界的に有名な画家、ヒロ・ヤマガタ氏が手掛けた作品を収録したデジタル画集。最大９倍まで拡大して鑑賞できる「クローズアップモード」や、キー操作をしなくても作品のスライドショーが開始されるオートプレイモード、名前や年代から作品を検索し、細かな作品情報を見られるカタログモードといったデジタル画集ならではの機能が用意されている。

◀クローズアップモードで、細部まで描き込まれた作品を鑑賞。

新作ソフトニュース NEWS

本格派ガンシューティングが1500円で登場!!

「井出洋介の麻雀教室」は、各種モードで麻雀を基礎から学べるソフト。約500問ものクイズを収録し、正解できなくてもていねいなフォローでルールが解説されるぞ。「HEIWA Parlor!PRO　ルパン三世Special」は、好評を博した「CRルパン三世X」と「ルパン三世V」を収録。充実のプレイモードとリーチギャラリーで、じっくり研究できるぞ。「V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2」は、前作に数々の新要素が追加されたＲＣＧ。４Ｐ同時対戦が可能になり、選べるコースも80以上と大幅に増加。自由にコースを作成できる、エディット機能も用意されている。「SIMPLE1500シリーズ　Vol.24 THEガンシューティング」は、ガンコン対応のＳＴＧ。世界観やボスなどの設定には「竜の子プロ」が協力しているぞ。

「V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2」より

井出洋介の麻雀教室

▶12/2 ▶TBL ▶アテナ ▶¥4,800

◀トーナメント対局などに加え、アニメによる説明で簡単に麻雀が覚えられる麻雀教室モードなどもあるぞ。

HEIWA Parlor!PRO ルパン三世Special

▶11/13 ▶TBL ▶三井物産／日本テレネット ▶¥5,200

◀全国のパチンコ店で好評を博した、「CRルパン三世X」と「ルパン三世V」が早くもＰＳに登場！

V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2

▶1月(予) ▶RCG ▶スパイク ▶¥5,800

◀４Ｐ同時対戦も可能なＲＣＧが登場！　車種・コースも大量に追加され、大幅にパワーアップ！

SIMPLE1500シリーズ Vol.24 THEガンシューティング

▶12/9 ▶STG ▶D3パブリッシャー ▶¥1,500

◀１５００円という低価格ながら、本格的なガンシューティングが楽しめるお得なソフトだぞ。

【フローネ】

「センパイ、今日は楽しかったですね。」

めずらしく、仲間みんなで過ごした休日。
いつもの調子で、いつもと大して変わらない1日だったのに、何を思ったのか、フローネの意味深なひとこと。
う～む、なんて答えるべきなのか。そんなときは、思ったままの気持ちを伝えてみよう。

セリフではなく、微妙なニュアンスを相手に伝えよう。
コミュニケーションの深さで、物語の展開が変わるから。

悠久幻想曲3

Perpetual Blue

パーペチュアルブルー

束ねた心が、未来を変える。

12月22日同時発売予定

プレイステーション版：予価5,800円(税別)
ドリームキャスト版：予価6,800円(税別)

「悠久幻想曲」関連商品(ゲームソフト・書籍・CD等)についている点数を10点集めて下記までお送りください。
抽選で3,000名様に「パーペチュアルブルー moo描き下ろしテレカ」を差し上げます。

応募方法 はがきに、10点分の点数を貼りつけて、あなたの住所・氏名・電話番号・年齢・職業を明記の上、下記までお送りください。申し込み開始は10月14日から、第1次〆切りは11月30日消印有効です。第2次〆切りは2月28日消印有効です。
(なお、はがき1枚につき1口分とし、端数は切捨てとさせていただきます。)

送り先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
(株)メディアワークス ソフト事業部 「悠久幻想曲ポイントキャンペーン」係 行

「悠久幻想曲保存版 Perpetual Collection Official Fan Box」 好評発売中 定価：本体2,980円(税別)

電撃攻略王
「悠久幻想曲3 Perpetual Blue公式攻略ガイド」
12月発売予定 価格未定

サウンドトラックCD
「悠久幻想曲3 Perpetual Blue プレリリース」
好評発売中 ¥2,310(税込)

電撃コミックス
「悠久幻想曲 2nd Album」
好評発売中 定価：本体550円+税

「悠久幻想曲コレクション 4 Colors」
11月17日発売予定 ¥1,890(税込)
発売 ポニーキャニオン・サイトロンレーベル

悠久音楽祭

～エンフィールドからシープクレストへ～

11月21日開催決定

昼公演 14：30～ 夜公演 18：30～ 各5,500円
場所：東京 五反田 ゆうぽうと
出演：子安武人、氷上恭子、置鮎龍太郎、折笠愛、長沢美樹、浅田葉子、西原久美子、飯塚雅弓、徳永愛、畑亜貴、笠原弘子、麻績村まゆ子、三木眞一郎、池澤春菜、堀江由衣
お問い合せ先：SDFインテグレーション 03-5468-5015

チケット好評発売中

電撃ポケットステーション PocketStation 1999 11/26

緊急発売決定!『こねこもいっしょ〜どこでもいっしょ追加ディスク〜』!!

子どもの頃のトロと話せる追加ディスクが登場!

発売から4カ月がたった今でも順調に売れ続け、ポケステ専用のタイトルとしては異例の大ヒットを記録している『どこでもいっしょ』。この好評に応える形で追加ディスク『こねこもいっしょ』が、2000年の1月27日に発売されることになったぞ!! 気になるその内容は、『どこいつ』の人気キャラクター"トロ"の子ども時代「こねこトロ」と遊べるというもの。『どこいつ』本編と同じように、PS本体やポケステの中の「こねこトロ」と自由に会話が楽しめるのだ。ウワサでは、子ども時代のトロはさらに甘えん坊だとか。"こねこ"ならではのかわいい会話に期待しよう!! さらに「こねこトロ」が描いた絵日記や子ども時代の部屋を見ることができるなど、ファン必見の要素も満載。通信機能は互換性があり、『どこいつ』本編との「しりとり」や「めいし交換」も可能なのだ。ちなみに、『こねこもいっしょ』は独立した続編ではなく、『どこいつ』本編の追加ディスクなので、このソフトをプレイするためには、必ず『どこいつ』本編が必要になるぞ。まだプレイしたことがない人は、この機会に楽しいおしゃべりをぜひ体験してみよう!!

▲これは『どこいつ』本編。「こねこ」の画面は次号で公開だ!

ココがポイント『こねこもいっしょ』

1. 話し相手は「こねこトロ」!
2. 『どこいつ』のデータが必要!
3. 通信は『どこいつ』と互換あり!

『どこいつ』劇場

まんが:田中まさし

次号でさらに詳しい情報をお届け!!

こねこもいっしょ

▲もちろんポケステ画面のグラフィックも新しくなる予定なのだ。▶「こねこトロ」がどんな姿を見せてくれるのか、今から楽しみ!?

こねこもいっしょ〜どこでもいっしょ追加ディスク〜
■SCEI■1月27日■ETC■¥1,800■必要ブロック数15

今日のポケピさん カエル編

こっちもチェック!

ポケステ同梱限定BOX『どこでもいっしょ ポケットステーションもいっしょ』!!

さらにこの圧倒的な人気を受けて、年末年始のギフト用にポケステを同梱した限定生産BOXが発売されることになったぞ。特製パッケージの中に、ソフトとポケステ(ホワイト)、トロのポーチが同梱されたこのセット。完全限定生産なので、欲しい人は早めにゲットしよう!!

トロのポーチがついてくる!

◀トロの形の特製ポーチ。この機会を逃すと2度と手に入らない、ファン必携の逸品だ。手触りはふわふわだぞ。

プレゼントに最高!

▶『どこいつ』初心者にオススメのこのBOX。ポケステも付いてこの値段なら、かなりお買い得だぞ。すでに持っている人も欲しくなる豪華版なのだ。即日完売は必至!?

どこでもいっしょ ポケットステーションもいっしょ
■SCEI■12月2日■ETC■¥6,800■必要ブロック数15

どこいつニュース

「どこいつ」応援企画の一環として、本誌で続けてきた「友だちカード」プレゼント。基本的にしめ切りナシの予定だったけど、あまりの人気に応募が殺到して、[illegible]することが難しくなってしまったために、[illegible]一度終了することになったぞ。たくさんの応募どうもありがとう!!

PAQA パクァ

PAQA(パクァ)の友だちQEPO(ケポ)って知ってる?

大人気の「PAQA」に、新たな隠し要素が存在することが判明したぞ。それは「QEPO(ケポ)」という名前の「幸せの動物」で、PAQAが今まで秘密にしていた大切な友人なのだ。QEPOを登場させるためには、PAQAに本当の友だちだと認めてもらう必要がある。会話のなかで友情を確かめるような質問をしてくることがあるので、そのすべてにイエスと答えよう。条件を満たしてPS本体にPAQAを戻すと、キミだけにQEPOを紹介してくれるぞ。

▶タンスの中からQEPO登場。PAQAの大切な友だちらしい。

○QEPO(ケポ)
「幸せの動物」という宇宙でも珍しい生き物。いっしょにいると幸せになれるのだ。

CHECK! QEPOが占いしてくれる!

QEPOが登場すると、今まで「?」だった部分にQEPOのマークが出て、ツールとして使用できるようになる(6ブロック使用)。恋の相性診断とラッキーナンバーを教えてくれるのだ!!

相性診断

◀気になる相手の名前を入力して診断開始!!

◀結果はハートマークで表示。当たるかな!?

ラッキーナンバー

◀その日のラッキーナンバーを教えてくれるぞ。なんとなく楽しい。

■SCEI■発売中■ETC■¥3,800■必要ブロック数15

ポケ単

街で話題の『ポケ単』を徹底検証!!

ゲーム感覚で英単語の勉強ができる、夢のポケステ専用ソフト『ポケ単』。TVのCMや電車の広告などで、興味を持っている人も多いはず。そこで改めてこのソフトの魅力を紹介していくぞ!!

レッツポケタン!
SPECTER

受験生もついついハマるおもしろさ!

本当に「ポケ単」で英単語が身につくのか? 今回はこの疑問を検証すべく受験生を直撃。実際に「ポケ単」をプレイしてもらったぞ。厳選された「出る順」の1600語は受験生も納得の内容だったのだ。

◀都内お茶の水にある駿台予備校を訪問。

駅とか電車の中でやれるのがいい。思わずヒントを見ちゃうけど。(近嵐さん)

試験によく出る、知ってないとヤバイ単語がちゃんと入ってますね。(藤田さん)

CHECK! 熟語もOK!

「ポケ単」では英単語の穴埋めパズル以外にも、熟語や慣用句の勉強ができるぞ。発音やアクセントも練習できるので、英語のテスト対策にもバッチリ使えるのだ!!

CHECK! 東大モードって何?

全16レベルのテストモードをすべてクリアすると、最上級の難易度を誇る「東大モード」がプレイできるようになるぞ。これは1000問連続で出題されるサバイバルモード。ぜひ1度挑戦してみよう!!

◀レベル16をクリアすると画面右下に出現。これができれば東大合格!?

■SCEI■発売中■ETC■¥2,800(初回限定ポケステ同梱版は¥5,800)■必要ブロック数15

Pocketじまん

自分だけのゲームを作っちゃおう!

ポケステで遊べるRPGやAVGを、誰でも簡単に作ることができる期待の新作『Pocketじまん』。壮大なRPGから、4コマ漫画風の簡単なAVGまで、工夫次第で自由にデザイン可能なのだ。自分だけのオリジナルゲームを作成して、友だちや家族に思いっきり「じまん」しちゃおう!!

▶サンプルをアレンジして、手軽にゲームが作成できるぞ。

遊べるサンプルゲームも超充実!

『Pocketじまん』には、多数のサンプルゲームが収録されている。そのまま遊んでもいいし、改良を加えて、さらに楽しいゲームを作ることも可能だぞ!!

野球RPG
日本一のベースボーラーを目指して、野球ダンジョンを攻略していくRPG。フロアごとに多彩なイベントも。

サラリーマン侍
不況やリストラと戦う(?)サラリーマンが主人公のRPG。敵はイヤな上司や、ライバル会社の社員たちだ!!

恋愛チェック
次々と表示される質問に答えていくことで、自分の恋愛の傾向が診断できるソフト。キミに適した恋の相手は!?

あのこにアタック
幼なじみのトモミちゃんにアタックする恋愛AVG。会話で雰囲気を盛り上げて、デートで告白できるかな!?

DOG QUIZ
犬に関するいろんな質問に答えていくクイズゲーム。見事に全問正解した暁には、キミも立派な犬ハカセだ!!

CHECK! DPSオリジナルのゲームも収録されているぞ!

サンプルの中には、DPSが作成したゲームも収録されているぞ。おなじみのポリタンが登場する「でんげきといっしょ」と、みんなで楽しめる「ボンバーゲーム」の2本だ。ぜひプレイしてみよう!!

でんげきといっしょ
◀あのソフトを真似した、ヒマつぶし用ゲーム。

ボンバーゲーム
◀ポケステ版の黒ヒゲ危機一髪。かなりドキドキ。

■SCEI■1月予定■ETC■¥3,800■必要ブロック数15

ほけすてニュース
11月25日に発売される「ときめきメモリアル2」(コナミ)の限定版にクリアピンクのポケステがついてくることは以前お伝えしたけど、12月9日発売の「遊戯王 真デュエルモンスターズ」(コナミ)の限定版にも特製ポケステの同梱が決定! 気になるカラーはなんとブラック!! 予約して確実にゲットしよう!!

連載企画

発売まで待てない！
PS2の情報を先行スクープ

電撃PlayStation2

第三回
最新ソフト情報
2本立て

連載3回目を迎えたＤＰＳ２。これからは、ソフト情報を中心にお伝えしていくので、ますます注目しておいてほしい！　まず今号では、ティーアンドイーソフトの参入第1弾『ゴルフパラダイス』と、フロム・ソフトウェアが放つ期待作『アーマード・コア2』の情報を紹介していくぞ！

新着ソフト情報　Part1

「遙かなるオーガスタ」シリーズでおなじみのティーアンドイーソフトが放つ新作ゴルフゲーム！

去る10月25日、東京・銀座のSOMIDOホールにてティーアンドイーソフトが発表会を開催。PS2用ソフト『ゴルフ パラダイス』が発表されたのだ！

ゴルフパラダイス

3/4 SPT　▶¥5,800　▶ティーアンドイーソフト
▶対応周辺機器未定／4人同時プレイ可　▶CD-ROM

PS2の性能を駆使した新世代のゴルフゲーム！新システムと美麗なグラフィックに注目!!

ティーアンドイーソフトといえば、『遙かなるオーガスタ』シリーズなど、リアル志向のゴルフゲームで人気を博したメーカー。しかし『ゴルフパラダイス』は、同シリーズとはひと味違う、〝シンプルで飽きのこない〟ゲームになる。もちろん、ハイレゾ（ＴＶの最大解像度）ならではの緻密で美しいグラフィックや、ショットされたボールをシームレス（画面切り替えなし）で追っていくカメラ視界など、ＰＳ２の演算能力、表現力だからこそ実現した要素も盛りだくさん。なんと新たに開発された「Genesys-G」システムによって、ゴルフコースを自動生成させることまで可能（詳しくは右ページで）なのだ。無限に近いゴルフコースを造って楽しめるこのシステムが、最大の見どころだ！

▼操作方法は、シンプルでマスターしやすいのが特徴。子どもから大人まで、多くの人が楽しめるゴルフゲーム。それが『ゴルフパラダイス』の基本コンセプトだ。

▲微妙な起伏や水面への映り込み。ＰＳ２の描画力でこんなに美しいコースが実現した。観客もポリゴンで描かれアニメーションする。

ゲームモード

1 ノーマルモード

従来のゴルフゲームで楽しめる、おなじみのプレイモードがぎっしり詰まっているぞ。ストローク、マッチプレイやトーナメントはもちろん、ドラコンやニアピン大会、ツアー、トレーニング、ミニゲームなど、十数種類ものモードが用意されている。

2 ストーリーモード

自分だけのキャラクターを育てていくモード。試合で得られるポイントを各パラメータに振り分けることで独自のキャラを成長させていくのだ。また、ストーリーの展開によって、使えるキャラやコース、ゴルフギアも増えていく。このギア（クラブやシューズ）によってもキャラの能力が変化するぞ。成長させたキャラはメモリーカードに保存してノーマルモードで使うこともできるの

ゴルフコース"自動生成"システム「Genesys-G」を搭載!!

ここがPS2

『ゴルフパラダイス』最大ウリ、かつＰＳ２だからこそ実現できた新システム――それこそがゴルフコース自動生成システム「Genesys-G」だ。この「Genesys-G」では、６種類のコースと難易度をベースに、新たなコースを自動生成することができる。さらにユーザーが、パー数、距離、傾斜、起伏といった詳細なパラメータを設定することで、オリジナル色の濃いホールを自動生成させることもできるのだ。いい加減な設定をしてもゲームバランスが崩れないように自動補正する機能まで持っていて、そのアルゴリズムは非常にフレキシブルで賢いもの。初心者からマニアまで、自分好みのコースを簡単に、しかもほぼ無限に作り出すことができるのだ。もちろん、生成したコースはメモリーカードに記録して保存することも可能だぞ！

◀発表会では、Ｇｅｎｅｓｙｓ-Ｇを体験することもできた。斬新なシステムに思わず熱！

▶生成したホールの一例。Ｇｅｎｅｓｙｓ-Ｇは、パーツを合成する単純な機能ではなく、コース全体を、自然に作り出すことができるのだ。

▲ホール例その２。パー４、距離普通、左ドッグレッグ、打ち上げ、起伏激しい、ガードバンカー普通、フェアウェイバンカーなしで設定。フェアウエイのド真ん中の池がくせもの！

コースができるまで

まずは「全体設定」

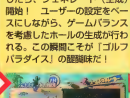
全体設定では、コースの種類と難易度、さらに設計者とコースの名前を入力する。コースの種類や難易度設定で「自動」を選べば、それだけでもコースは自動生成されるが、これくらいは好みで入力したいよね。

全体設定の設定のみでホールを生成させ、プレイすることも可能。しかし、この後「ホール設定」に進めば、各ホールごとにさらに詳細なカスタマイズをすることも可能なのだ。距離や傾斜、起伏のほか……。

次に「ホール設定」で

さらに細かく選択

バンカーや池の数、フェアウェイやグリーンの大きさなど、１ホールにつき全１３項目もの設定ができる。初心者で、設定が難しいと感じた場合は「自動」を選んで部分的にコンピュータ任せにしてもＯＫだ。

各種パラメータの設定が終了したら、ジェネレート（生成）開始！ ユーザーの設定をベースにしながら、ゲームバランスを考慮したホールの生成が行われる。この瞬間こそが『ゴルフパラダイス』の醍醐味だ！

１５秒ほど待つと…

ホールが完成！

自分が設定したホールの完成だ。手作り感覚なので、そこはかない愛着が湧いてくるぞ。ちなみに、同じ設定をしても生成されるホールは微妙に異なる。

あらかじめ用意されたコースも6種類あるぞ

ノーマル＆ストーリーモードのベースとなるコースは、林間、南国、湖畔、砂漠、リンクス、海岸の６種類。Genesys-Gもこれらのコースをベースにデータ生成する仕組みになっている。もちろん、それぞれのコースごとに、雰囲気やコース特性などの違いがあるぞ。今回はその中から「南国」「砂漠」「林間」の３種類をピックアップして紹介しよう。

南国

ヤシの木に白い砂。まさにリゾートアイランド！ という感じの南国コース。芝生とバンカー（砂）のコントラストが鮮烈だよね。コースの雰囲気を楽しめるのも『ゴルパラ』ならでは！

▶[illegible]

◀[illegible]

砂漠

[illegible]

▼[illegible]

▲[illegible]

林間

[illegible]

▼[illegible]

▲[illegible]

ハミだしPS2情報1

■『鉄拳TT』『新リッジ』の発売日3月4日に決定！■
ナムコのPS2タイトル『鉄拳TAG TOURNAMENT』と『リッジレーサーＶ』の発売日が、3月4日に決定。つまりPS2本体と2本同時発売というわけ！ これら2タイトルの最新情報は、次号でお伝えする予定なのでお楽しみに!!

新着ソフト情報 Part2

実機上で動く「アーマード・コア2」の画面写真を入手!

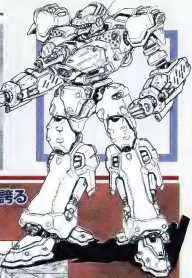
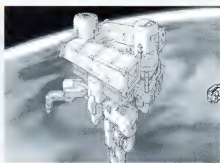
コアとパーツを組み合わせて、好みの機体を作り出す戦闘メカシミュレータ『AC2』。今回はついに、最新画面写真と設定資料を入手したぞ!

傭兵たちの憧れ「レイヴン」の称号をめざし最強のメカを作り上げろ!

ARMORED CORE2

2000年夏予定	▶価格未定 ▶フロム・ソフトウェア
ACT	▶対応周辺機器未定

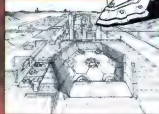
前作『AC1』の戦いから約半世紀。火星への移住を果たした人類は、ふたたび企業間紛争を勃発させた。それはAC1時代よりも過酷かつ し烈であり、各企業はこぞってAC開発にのめり込んでいったのだ。一方、ACの操者である傭兵たちは、最高の称号「ナインブレーカー」(レイヴンの中で最強の者に与えられる称号)を得るため、日々の戦いは尽きない……。そんな舞台設定で繰り広げられる『AC』の続編は、PS2でさらに磨きをかけて来夏発売予定だ。前作よりも多彩になったメカアセンブルのパターンは、カラーリングの違いを含めて約100億通り! パーツカテゴリーが増えたことで、オリジナルメカを作る楽しみがグ〜ンと増したぞ!

▶大気圏外⇔地表間で事故を起こすことが多くなった宇宙船を守るために作られた軌道エレベータ。SF設定も充実している。

地球圏最大の総合企業
ジオマトリクス社

AC1時代に勃発した大深度戦争で、食料不足にみまわれていた地下都市を中心に急成長した食料系企業「ライドックス」が[illegible]にした軍事企業。実体は、多数の企業が提携している企業連合体である。ジオマトリクス社が有する資金、人材、技術能力は最大規模を誇り、それらの力によって他社や武力紛争に対して「無言の圧力」を与えている。AC開発にも積極的であり、多額の費用を投じての新技術開発にも余念がない。最強のACを作りたければジオマトリクス?

◀[illegible]シェアを誇っている。

ジオマトリクスに次ぐ勢力を誇る
エムロード社

エネルギー系企業である「セプテム」が母体となり、数々の企業を吸収合併することによって現在の地位を確立した企業。新たな経済システムによる「新社会」の構築を経営理念としているが、ライバル企業に対して強引な戦略をとり企業間紛争を起こすことも多い。

▲エムロード社製のACは、高い[illegible]にしたものが多い。

◀火星に建設されたミサイル基地。エムロード社の社員が住む居住区もある。

エクステンションの開発元
ブリッツ社

ACの内装部品製造を専門に手がけている中堅的な企業。情報系企業としての側面も持ち、火星のネットワーク網もブリッツ社が担当している。ACのエクステンション(次ページ参照)の開発で、特定分野のシェアをとりあえず確保。

◀エクステンションパーツはAC[illegible]

ここがPS2 さらに多彩でリアルなアクションが実現!!

前作との違いは、ズバリ「メカアセンブル」の多様化だ。『ＡＣ２』ではパーツカテゴリーが14種類（前作は11種類）と増え、パーツの組み合わせパターンが格段に増えた。これにより、オリジナルメカの組み合わせは約100億通りにも達し、前作に増してオリジナル色の濃い機体を組み上げることができるのだ（詳しくは、下のメカアセンブルカテゴリー表を参照。現在は明らかにされていない新カテゴリーについては、今後情報が入り次第紹介していく）。もちろん、ＰＳ２になったことで、ゲーム画面上でのディテールの表現や、メカの動きも前作から格段にアップ。さらにリアルで迫力のあるバトルが展開するのだ！

▶射撃レンジが長く、威力抜群のライフルをファイア！　チャージタイムの長さが欠点だが、その威力は魅力的だ。まだまだ開発中の画面だが、バトルの迫力が充分に伝わってくるよね！

◀連装ミサイルをタッチの差で回避！　メカアセンブルが充実したことで、攻撃、防御、機動性など、強いＡＣを作るための要素も格段に増加。もちろん動きも◎だ。

メカアセンブルカテゴリー

No.	カテゴリー
1	HEAD
2	CORE
3	ARMS
4	LEGS
5	GENERATOR
6	???????(※)
7	FCS(火器管制システム)
8	OPTION
9	BOOSTER
10	BACK WEAPON L/BACK WEAPON R
11	ARM WEAPON L
12	ARM WEAPON R
13	???????(※)
14	EXTENSION(※)

※印が新たに増えるパーツ。

CORE

前作ではコアに性能差があったが、ＡＣ２のコアには標準でオーバードブーストを可能にするパーツが内蔵されている。つまり、どの機体でもオーバードブーストが使えるというわけ！

LEGS

機動力に影響を与える下半身の部分。今回も２足歩行タイプやホバータイプなど、いろいろな特性を持ったパーツが用意されているぞ。これはジオマトリクス社製のＸＬＳ－ＧＧ。

BACK WEAPON

肩に装備する武器で、アームウエポンとは別に装備可能。前作同様、ＬとＲボタンにそれぞれ武器を割り当てられる。なお、各カテゴリーで、新機能を搭載したパーツも登場する。

ARM WEAPON

手に持つ武器であるため、ライフル、マシンガン系がほとんど。はたして、新しい武器は登場するのだろうか？　もちろんアームウエポンも、ＬとＲにそれぞれ割り当てて使用可能だ。

「AC2」ではすべてのACに「オーバードブースト」を標準装備

[illegible]

新パーツ「EXTENSION」が戦闘を変える!?

▲補助推進装置などはエクステンションに装備され、ＡＣに高機動化をもたらす！

新たに追加されたカテゴリーのひとつに「エクステンション」がある。これは、ＡＣの両肩外側部に設けられたパーツ装着ポイントで、主に補助装置を装着する。このカテゴリーは開発されて間もないため、パーツの種類は多くないが、開発は急ピッチで行われている。

これも気になるPS2トピックス

PS2の関連情報を速報でお伝えする「PS2トピックス」。今回は、PS2用サラウンドシステム「DiMAX（ダイマックス)」に迫ってみるぞ。

2つのスピーカーだけで5.1チャンネルを疑似再生できるサラウンドスピーカーが3月4日に発売決定！

PS2は、DVDのサラウンドシステムであるドルビーデジタルやDTSに対応しているが、専用アンプやスピーカーを揃えるとかなりの出費になる。しかし、ここで朗報が！　DiMAGIC社が、２つのスピーカーだけでドルビーデジタルやDTSのサラウンド再生が可能になるPS2用スピーカー「DiMAX for PS2」を発表。入力はもちろん、アナログ２チャンネル入力や5.1チャンネル用の重低音スピーカー（ウーファー）出力端子を備え、専用ウーファーの開発も進んでいるとのこと。さらに、同社では、PS2ゲーム開発用のDiMAX対応ミドルウエアも販売。このミドルウェアを用いて開発をすることで、通常は5.1チャンネルではないPS2のゲームソフトも迫力のサラウンド再生が可能になる！　スピーカーの発売はPS2本体と同じ３月４日。価格は19,800円の予定だ。

◀２スピーカーだけでサラウンド再生が可能。手軽に立体音響を満喫できるぞ！

ハミだしPS2情報②

■「スクウェア　ミレニアム」来年1月に延期に■
前号で大々的にお伝えした「スクウェアミレニアム」。残念ながら来年1月29日（土）に延期されることになった。とはいえ「ご来場いただく皆様に、より多くの感動と興奮をお届けするため、より完成度の高い充実したプライベートショーにするため」の延期とのことなので、期待して待とう!

初心者からプロになるためのゲームスクール
バンタン電脳情報学院

FROM ZERO TO PRO

講師・カリキュラム・マシン環境のすべてが初心者対応。
プロデビューを意識して即戦力となる人材を育成します。

入学願書受付中!!

詳しくは右下ページフリーダイヤルへお問合わせください。
尚、綴じ込みの資料請求(無料)ハガキを投函された方には
「学校案内書」と「業界情報誌 NEXT GC」を無料で
お送りいたします。一見の価値有り! 是非ご応募ください!

POINT.1
初心者から安心して始められるゲームスクール。

●新入生のほとんどがパソコンは初心者
スタート地点はみんな同じだから、心配しないで授業に取り組もう!

●パソコン未経験者でも基礎から徹底指導
パソコンに触れたことのない初心者でも、基礎からしっかり勉強できる!

POINT.2
「初心者」を「プロ」に鍛え上げる、業界の現役プロ講師がいる。

●経験豊かな講師陣が誇る圧倒的な実績
バンタンの講師陣は今まで何人もの初心者をプロに育て上げた!

●講師はすべて現役プロのクリエイター
ちょっと迷ったときやわからないときでも、
現場の実践的な答えが返ってくる!

POINT.3
「初心者」を「プロ」に育成する、最高のカリキュラムがある。

●少人数教育制で親切丁寧な授業を展開
1人1台以上の最新マシン環境で、学生1人1人にキメ細かい指導!

●即戦力のクリエイターを育成するカリキュラム
ゲーム制作会社に入って仕事ができるレベルまで、
技術や知識を習得できる!

SPECIAL POINT.4
バンタン電脳情報学院の学生たちだけで作られる開発グループ「プロジェクトAP」

先生が中心となり、ゼミ形式でひとつのゲームを制作する「プロジェクトAP」。
企画から開発、進行管理などゲーム作りの1から10まですべて学生だけで運営。
プロの現場と全く同じ環境で本格的に商品化を考えたゲームを制作できます。
卒業後には実際にプロの現場で即戦力として通用するスキルが身につきます。

バンタン電脳情報学院5つの特徴

1. 10年目を迎えるゲームクリエイター養成の老舗
2. 即戦力のクリエイターを養成する実践的少人数制授業
3. 100%現役プロのクリエイターが丁寧に指導します
4. 初心者対応のカリキュラム
5. 業界に即した就職指導

就職率

81.6%（98年度実績）

96.5%（98年度実績）

全就職決定者における希望職種への就職決定率です。
就職者の大半はデザイナーやプログラマー等の専門職で
就職しており、専門学校にありがちな販売や営業での
就職はほとんどありません。単なる就職率だけではなく、
希望職種の就職率がいいのです。

主な就職先

(株)アスキー/(株)アトラス
(株)カプコン/(株)コナミ
(株)コンパイル/(株)スクウェア
(株)セガ・エンタープライゼス
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
(株)タイトー/(株)ナムコ
(株)ヒューマン/(株)ワープ
その他多数

VANTAN student's INTERVIEW!!

私はパソコンを触ったことがなかったんですが、
ゲームスクールについていろいろ調べた結果、
バンタンなら基礎から教えてくれると聞いて入学しました。
なにもできなかった私でも、今ではプログラムをひととおり
組めるようになったので、経験がない人でも
安心して入学できると思います。

ゲームプログラムコース 2年
伊野前 幸子 sachiko inomae age.24

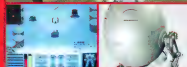
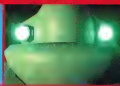
ゲームファンの知らないゲーム業界の話題満載!
業界情報誌 NEXT GC プレゼント!
ゲーム業界の現状からゲームの制作過程まで、
ゲーム業界の隅から隅までわかる!? 一冊に仕上がりました。
今回特別に、当学院の案内書と一緒にこの NEXT GC をもれなくプレゼント。
資料請求(無料)ハガキか右ページフリーダイヤルで!!

VANTAN EVENT

1. 学校説明会
DATE 随時（日・祝を除く）
START 10:00〜18:00（所要時間、約1時間）
●学校の説明や業界・職種について詳しく説明します。都合の良い時間を指定できます。

2. 総合説明会&模擬試験
DATE 11/21(日)
総合説明会…10:00〜12:00
模擬試験…13:00〜16:30
●総合説明会では、当学院のことから、業界の動向の説明、在校生の作品紹介や校舎見学をします。模擬試験は、一般入学対応です。腕試しにどうぞ。

3. 1日体験入学+総合説明会
DATE 11/28(日)
総合説明会… 10:00〜12:00
1日体験入学… 13:00〜16:30
●現役クリエイターであるバンタン講師が業界の動向について解説。その後、実際のゲーム制作を体験します。もちろん、初心者対応だからパソコン未経験者の方も安心して参加して下さい。

▶▶▶イベント参加ご希望の方は資料請求(無料)ハガキか右ページフリーダイヤルで!

カード・プラモと広がり続ける『Gジェネ』の世界

バンダイ「GGENERATION」関連商品情報

人気のSDガンダム・カードゲームシリーズに、新たに「Gジェネ」が登場!!

「ガンダム」の歴史を一気に体験できる、バンダイの人気SLG『SDガンダム GGENERATION』が、カードゲームになって登場したぞ。「カードダス100 SDガンダムGジェネレーションカードゲーム」は、カードを使って『Gジェネ』の楽しさを再現した、2人対戦型のゲーム。デパートや玩具店に置いてある、「カードダス100」の自販機で購入するだけで、手軽に遊ぶことができるのだ。また、本格的な戦闘を楽しみたい人には、スターターセットも発売中。友だちを誘って、ぜひ1度プレイしてみよう!!

▲▶全108種類のカードのうち、「ユニットカード」のCGはすべて本作用の描き下ろし。ガンダムファンは要チェックだ!!

自販機で購入できるのは、デッキを強化するのに使うブースターカードのみ。ただしこの4枚1セットがあれば、「訓練レベル」のCルールで遊べるのだ。そして数枚のカードがそろえば、Bルールのゲーム、「演習レベル」もプレイできるぞ!!

スターターセットと合わせれば奥深い戦闘も！

また、店頭で販売中のスターターセットを合わせれば、本格的な戦略が楽しめるAルールの「実戦レベル」が遊べるようになるのだ。今後も新しいカードやルールが追加される予定。新しい『Gジェネ』の世界に期待しよう!!

▶スターターセットがあれば、さらに世界が広がるぞ!!

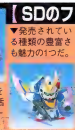
SDガンダムGジェネレーションカードゲーム

【スターターセット】▶発売中　▶￥800（32枚セット・税別）
【ブースター1】▶発売中　▶￥100（4枚セット・税込）
▶バンダイ・ベンダー事業部

【SDのフォルムを再現した、プラモデルも注目！】

▼発売されている種類の豊富さも魅力の1つだ。

▲初代ガンダムをはじめ、ゲームで活躍するモビルスーツが勢ぞろい!!

さらにバンダイからは、『Gジェネ』で活躍する"SD"ガンダムを忠実に再現した、プラモデル（各￥400～800・税別）が好評発売中。手頃な価格なうえに、簡単に作れる設計なので、プラモ初心者も安心。さらに、パーツの交換や色の変更などをして、別種のモビルスーツを作れる、なんてものもあるぞ。11月現在で28種類（＋「BB戦士バージョン」3種）が発売中で、今後も続々とリリースされる予定。ゲームと同じくプラモでも、モビルスーツ完全制覇に挑戦しよう。

『悠久』ファンなら絶対欲しいテレカが当たる!!

「悠久幻想曲」ポイントキャンペーン　―2月末日まで―

『悠久』関連商品でポイントを集めて、貴重なテレカをゲットしよう!!

▲シリーズ最新作『悠久幻想曲3』は、PS・DCともにが12月22日発売予定。こちらにも各5点分のポイントがつくぞ。このチャンスを逃すな!!

現在メディアワークスでは、『悠久幻想曲3 Perpetual Blue』の特製テレカが当たる「ポイントキャンペーン」を実施中。キャンペーンの対象となる『悠久幻想曲』関連商品についている点数を10点分集めて送ると、moo先生の描き下ろしテレカが3,000名様に当たるのだ。しめ切りは11月末と2月末（消印有効）の2回。これはチャンスだぞ!!

あて先&問い合わせ
〒101-8305 (株)メディアワークス ソフト事業部
「悠久幻想曲ポイントキャンペーン」係
問い合わせ先：ユーザーサポート(TEL：052-773-7083)

期間中は15アイテムが登場！

キャンペーンの対象となるのは、ゲームソフト3点、書籍物10点（うち既刊2点）、CD4点の計17アイテム。対象商品はひと目でわかるようになっているぞ。それぞれのアイテムは、だいたい￥1,000で1点という感じ。がんばって10点集め、テレカをゲットしよう！

TOPIC トピック

来年まで待ってね!!

「SQUARE MILLENNIUM」延期

さらに充実した開催内容に期待!!

スクウェアが11月23日（火）に、神奈川県「パシフィコ横浜」で開催を予定していた新作発表イベント「スクウェア ミレニアム」が、2000年1月29日（土）に延期されることになったぞ。1万人以上のユーザーを招待して、最新タイトルの映像が大々的に公開される予定だっただけに、非常に残念なお知らせ。一般参加希望者からの応募ハガキはそのまま有効なので、当選した人は、新しい開催日を楽しみに待とう。また、応募のしめ切りも11月30日まで延長される。延期に関するお問い合わせは、スクウェア事務局（TEL：03-3544-5960）へ。

※Vol.123のP.218「電撃モノSTATION」のページで誤りがありました。ムービックから発売の「DESK PAD（下敷き）」の価格は￥250（税別）です。お詫びして訂正いたします。

MUSIC 音楽CD

今回おすすめの2枚はコレ！

最新ゲームCD情報

芸術の秋に特におすすめする、最新のCD2枚を紹介!!

FITHOS LUSEC WECOS VINOSEC

『ファイナルファンタジーⅧ』のフルオーケストラ・アルバムが登場するぞ。収録曲は、サントラ版でのアンケートで、特に人気の高かった13曲。これらの曲を、作曲担当の植松伸夫氏監修のもとで、オーケストラ用にアレンジしているぞ。初回仕様の豪華カラーケースにも注目!!

▶11月20日 ▶¥2,718(税別) ▶デジキューブ

RUNABOUT2オリジナルサウンドトラック

コース上の障害物を破壊しつつ、目的を遂行する超過激なRCGの第2弾『ランナバウト2』。このソフトのオリジナルサウンドトラックが、早くも登場するぞ。ゲーム内容をそのまま反映させた、壮快感あふれる22曲を完全収録。特にプロデューサー自らが熱唱する「RUNABOUTな夜だから」は必聴!!

▶11月21日 ▶¥2,625(税込) ▶マーベラスエンターテイメント

GOODS 新製品

『バイオ3』ファン必見の出来!!

『BIOHAZARD3』REAL SHOCK ACTION FIGURE ―発売中―

驚異のクオリティで『バイオ3』フィギュアが登場!!

▲「No.01」は『3』のジルとドレインディモス、そしてウインチェスターのセットだ。

▼「No.02」は制服のジルとハンターβ、STIハンターが入っている。

大ヒットを記録しているカプコンの『バイオハザード3』が、今度はアクションフィギュアになって登場したぞ!! キャラクターとクリーチャー、そして武器が1つずつセットになったこのアイテム。今回発売された「1stシリーズ」2セット以外にも、5シリーズ全10セットが続々とリリースされる予定なのだ。ちなみに、各セットに1個ずつ封入されている全10個のボーナスパーツを組み合わせると、全長60cmの「追跡者」巨大フィギュアが完成するぞ!!

『BIO HAZARD 3』 REAL SHOCK ACTION FIGURE

▶発売中 ▶各¥5,980(税別) ▶モビーディック

TOPIC トピック

CD発売に続きライブも♥

千葉紗子 最新情報

人気急上昇中の彼女を応援しよう!!

▲編集部を訪問してくれた千葉紗子ちゃん。元気いっぱいの女の子だ。

SCEIから11月18日に発売されるRPG『アランドラ2～魔進化の謎～』。今注目の声優・千葉紗子ちゃんは、このゲームでヒロイン「アイーシャ」を演じているのだ。さらに主題歌も歌っているので、ぜひプレイして、彼女の美声を聞いてみよう。なお、この主題歌「ただいま。」を収録したシングル、「Carry On Everyday」(¥1,020・税込、SPEビジュアルワークス)が、11月20日に発売決定！ また、初のソロライブも、東京・渋谷のライブハウス「Egg-man」で11月28日に開催されるのだ。歌手としても大活躍の、彼女の今後に超期待！

GOODS 新製品

キミはどのハードを選ぶ？

SPACE MOSA～SPACE MUSEUM OF SOUTHERN ART～ -12月10日-

▶パッケージは3機種とも、同じデザインになっている。

20年の歴史を収録した決定盤が登場!!

人気グループ「サザンオールスターズ」。彼らの20年にわたる音楽活動を集約した、データベースソフトが発売される。PS・Win／Mac・DVDの3種類が同時に発売され、価格はともに¥7,800(税別)だ。内容は、メンバーの秘蔵写真や、ステージ衣装等の写真と、未公開ライブ映像、全221曲の楽曲など、盛りだくさん。ファンなら即購入の記録集なのだ!!

▲「サザン」の歴史を凝縮した内容。ファンでなくとも"買い"だ!!

予約者限定のうれしい特典も！！

予約をすれば特典として、「サザン」のスクリーンセーバーや壁紙が入った特製CD-ROM「SPACE MOSA デスクトップアクセサリー」が付いてくるぞ。11月24日までの予約期間中に、全国のレコード店やコンビニでソフトを予約すれば、もれなく全員にプレゼントされるのだ。

SPACE MOSA～SPACE MUSEUM OF SOUTHERN ART～

▶12月10日 ▶各¥7,800(税別) ▶オラシオン

※PS版、Win／Mac版、DVD版はそれぞれ仕様が異なるので、店頭で確認して下さい。

TOPIC トピック

秋葉原に新名所が誕生!?

秋葉原・ゲーマーズ本店 ―11月25日―

▶写真は12月発売の「デ・ジ・キャラットトレカ」パート2。このような人気オリジナルグッズも多数販売。

ゲームファンの新たな聖地誕生！

キャラクター関連商品専門店「ゲーマーズ」の新店舗が、11月25日に電気の街・秋葉原にオープンするぞ。8階建てのビルすべてがゲーマーズの店舗で、通常のグッズショップ以外にも、ゲーマーズ運営の喫茶店まで用意されているのだ。ゲームソフトからCD・書籍まで、キャラクターに関するあらゆる商品を売るこのお店。ぜひ1度足を運んでみよう!!

はみ出し電撃情報ステーション

●コーエーの攻略本がソフトと同時に発売!!……11月11日に発売されるコーエーのS・RPG『西遊記』。このソフトを徹底解析した公式ガイドブック「西遊記完全攻略マニュアル」が、同じくコーエーから11月11日に発売されるぞ。設定資料からアイテム等の詳細なデータまで、とにかくあらゆるデータが収録されているこの1冊。これを読みながらプレイすれば、完全攻略も楽勝だ!!(A5判、160頁、¥1,200・税別)

●「東京ゲームショウ2000春」の開催日が決定……春秋恒例のゲームの祭典「東京ゲームショウ2000春」の開催概要が決定したぞ。気になる開催日は、2000年3月31日から4月2日までの合計3日間（いずれも10：00～17：00、31日は業者向けのビジネスデー）。今回も千葉県・幕張メッセの1～8ホールを借り切って、大々的に開催される予定なのだ。東京ゲームショウも今回で8回目。今度はいったいどんな話題が会場から飛び出すのかな!?

●コナミが渋谷にゲームスクールを開校……コナミが全国展開しているデジタルクリエイター養成学校「コナミエンタテインメントスクール（KCEスクール）」は、2000年の4月、東京都渋谷区に渋谷校を開校する。「KCEスクール」の新たな拠点となるこの渋谷校。すでに来年度の願書受付は始まっているので、ゲーム業界、特にコナミに興味がある人は、入試事務局（TEL：0120-816-573）まで気軽に問い合わせてみよう!!

●ソフトを買って、限定モデルをもらおう!!……イマジニアから11月25日に発売されるRPG『メダロットR』。このソフトで、限定版「デュアルモデル」が当たるキャンペーンを実施するぞ。ソフト内に隠されている4文字の暗号を探し、封入されている専用ハガキに記入して送れば、毎月100名様（計500名）に当たるのだ。この「デュアルモデル」は、パーツがクリアになっているオリジナルタイプ。欲しい人は、まずソフトを購入だ!!

「長靴をはいた冒険猫」より

3大賞の入選作品が発表された!

第6回電撃ゲーム3大賞

小説3作・イラスト6作 コミック5作

「無題」より

受賞者たちの今後の活躍に期待しよう!!

新しいメディア時代を代表するクリエイターたちの"登竜門"「電撃ゲーム3大賞」。回を重ねるごとに応募数が増加するなかで、今回も小説・コミック・イラストの3部門に多数の作品が寄せられたぞ。今回は、ついに決定した受賞作品を発表!! 同時に次回の応募要項を公開だ!

総数2,091作品——!過去最多の応募作の頂点は?

▲盛大に行われた贈呈式の風景。

オリジナリティあふれる新しい才能を発掘する、「第6回電撃ゲーム3大賞」(主催:メディアワークス、後援:文化放送、協力:角川書店)の入選作品が発表されたぞ!! 応募総数2,091作品のなかから選ばれたのは、どれも個性が光る傑作ばかり。過去の入賞作品と同じように、これらの作品も今後メディアワークスから積極的に商品化されていく予定なので、今後の展開に大いに注目しよう!!

小説では2年ぶりの大賞選出!! だが……

▲大賞に輝いた円山園子さん(左)。小説部門では2年ぶり。

総数2,091作品と、過去最多の応募が殺到した今回の「3大賞」。特に大賞を受賞した「勝ち戦の君」をはじめ、小説部門のレベルの高さが印象に残った。コミックとイラストの部門でも、個性が光る力作がいくつか候補に上ったものの、文句なしに大賞といえる作品は見い出せず、やや残念な結果に終わったといえる。傑出した部分があっても、総合点で届かない作品が多く、前回に比べて低迷している感は否めない。さらなる才能の登場が待たれるが…!?

電撃ゲーム コミック大賞

- 大賞 該当作なし
- 金賞 潰乱少年 北村 游児
- 銀賞 家族の肖像 風海 俊
- 佳作 夏日 かずと いずみ
- 佳作 烏天使 梁生 ぽずみ
- 奨励賞 人類殲滅部 空木 朋子

(応募総数154作品)

入選作紹介 【金賞】潰乱少年

個性的な世界観とキャラクターが高い評価を受けた力作。【あらすじ】放浪の呪術師・グロックは奇病に冒された子どもの治療を頼まれる。だが妖獣に卵を産み付けられていたその子の体はすでに…!?

▲主人公の2人のキャラクターが生き生きと描かれており、心情の変化も非常にうまく表現されている。

電撃ゲーム イラスト大賞

- 大賞 該当作なし
- 金賞 長靴をはいた冒険猫 鈴木 由果
- 金賞 樹海の王オオモリクジラを狙う密猟者を阻止せよ! 田中 茂
- 銀賞 無題 久保埜 香
- 銀賞 道ROTタオロット 本澤 みどり
- 銀賞 There is no common point. 三崎 友敬
- 選考委員奨励賞 パラレリア 古尾 好亨

(応募総数611作品)

入選作紹介

【金賞】長靴をはいた冒険猫

【金賞】樹海の王オオモリクジラを狙う密猟者を阻止せよ!

電撃ゲーム 小説大賞

- 大賞 勝ち戦の君 円山 園子
- 金賞 ダブルブリッド 中村 恵里加
- 銀賞 若草野球部狂想曲ボーンヘッド 一色 銀河

(応募総数1,326作品)

入選作紹介 【大賞】勝ち戦の君

「作品としての器の大きさ、そして格調の高さが群を抜いて素晴らしかった」(深沢美潮)と、審査員が絶賛した中世風ファンタジー。

【あらすじ】魔術師見習いの少女マーニは、<九都市>の王の助言者フィンダルに認められ、隣国との戦に同行することになる。苦戦が続くなかで王は、勝利をもたらすという伝説の「勝ち戦の君」をマーニに召還させようとするが…!?

夢をかなえたい!

あるいは有名になりたい、お金持ちになりたい
布袋に会いたい、ほくそ笑みたい、そんなのひっくるめて

電撃なら、できる。

メディアワークスでは引き続き「第7回電撃ゲーム3大賞」として、「ゲーム感覚」をキーワードにした、小説・コミック・イラストのオリジナル作品を募集している。このページでも紹介されている、上遠野浩平先生や梁生ほずみさんのように、プロとして活躍するのも夢ではないぞ。以下の募集要項をよく読んで、奮って応募しよう!!

第4回ゲーム小説大賞 大賞受賞・上遠野先生のサクセスモード!

現在活躍中の人気作家のなかには、「3大賞」に入賞したのがデビューのきっかけという方も多い。人気小説「ブギーポップは笑わない」で有名な上遠野浩平先生も、「第4回電撃ゲーム3大賞」の小説部門で大賞を受賞しているのだ。「ブギーポップ～」のアニメ化&映画化も決定して、今や時の人となった上遠野先生。先生に続くのは、もしかしてキミ自身かも…!?

◀小説をベースに、新キャラクターが登場するオリジナルストーリー。映画版との関連にも注目しよう。テレビ東京にて、2000年1月より放送予定。

▶東映洋画系にて2000年春に公開が予定されている実写映画版。実力派の若手俳優の熱演に期待!! 主演:吉野紗香(宮下藤花役)、監督:金田龍。

【第7回電撃ゲーム3大賞応募要項】

電撃ゲーム小説大賞

◆大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●募集内容/
ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(ほかの公募に応募中の作品も不可)。

●応募規定/
【長編】=400字詰め原稿用紙250～350枚。縦書き。
【短編】=400字詰め原稿用紙40～80枚。縦書き。
作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもでとじて郵送すること。
ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可)。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。②あらすじ(800字以内)

●応募資格=不問。

●選考方法/
◆2000年4月10日のしめ切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。
◆2000年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略)
◆安田均(作家)
◆深沢美潮(作家)
◆広井王子(作家)
◆松本悟(サンライズアニメプロデューサー)
◆佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

◆大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●募集内容/ゲーム感覚にあふれた、未発表(ほかの公募に応募中の作品は不可)のオリジナル作品。

●応募規定/
B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。
CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
☆応募作品には、別紙にセットのタイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業、電話番号、何を読んで応募したのかを明記して添付すること。
☆作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

●応募資格=不問。
ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●選考方法/
◆2000年4月10日のしめ切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。
◆2000年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略)
◆天野喜孝(イラストレーター)
◆出渕 裕(メカデザイナー、イラストレーター)
◆衣谷 遊(漫画家)
◆宮野洋美(電撃文庫編集長)

電撃ゲームコミック大賞

◆大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●募集内容/ファンタジー、SF、ミステリーなどジャンルを問わずオリジナルの未発表のコミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、およびほかの公募に応募中の作品は不可。

●応募規定/
◆ストーリーコミックは24～41P
◆ギャグ・コメディなどのショートコミックは10～16Pを2本以上
◆4コマなどのコマコミックは10本以上
◆原稿寸法はタテ270ミリ、ヨコ180ミリ
◆B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。
◆作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、筆名、年齢、職業、電話番号、何を読んで応募したのかを明記すること。

270mm / 180mm / 300～365mm / 230～260mm

●応募資格=不問。

●選考方法/2000年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。
予選のスケジュールは以下の通り。
◆第1回しめ切り――1999年7月10日(終了)
[通過者発表、ガオ!11月号<9/27発売>]
◆第2回しめ切り――1999年10月10日(終了)
[通過者発表、ガオ!2月号<12/27発売>]
◆第3回しめ切り――2000年1月10日
[通過者発表、ガオ!5月号<3/27発売>]
◆第4回しめ切り――2000年4月10日
[通過者発表、ガオ!8月号<6/27発売>]
それぞれの予選で最終候補を4～5作品選出する。予選を通過した約20作を対象として、2000年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略)
◆永井豪(漫画家)
◆雨宮慶太(映画監督)
◆押井 守(映画監督)
◆佐藤辰男(メディアワークス社長)

●特典/◆各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。
◆優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる(もちろん、その後、何度でも予選に応募できる)。
◆各予選のアドバイスをする作家
第1回予選/吉富 昭仁
第2回予選/ヒトウ ゴウ
第3回予選/あかほり さとる

作品が完成したら「すぐ」応募しよう!!

あて先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
(株)メディアワークス『第7回 電撃ゲーム大賞○○○部門』係

しめ切り 2000年4月10日(当日消印有効・最終しめ切り)

発表 2000年8月中旬より、以下の媒体にて発表する予定/◆「電撃」の各誌上:「電撃NINTENDO 64」「電撃HOBBY MAGAZINE」「月刊電撃コミック ガオ!」「電撃王」「電撃G'sマガジン」「電撃PlayStation」「電撃Dreamcast」「電撃Animation magazine」「電撃hp」「コミック電撃大王」◆メディアワークスのホームページ上: http://www.mediaworks.co.jp/ ◆ラジオ「電撃大賞」(文化放送、ラジオ大阪)

※複数応募可。ただし、1作品ずつ(イラスト大賞は1セット)別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。
※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。

ゲームソフトを買ってPS2をはじめとする豪華賞品をゲットしよう!
電撃ゲーム7誌合同企画
DENGEKI GAME MAGAZINES
POLITAN
電撃W(ダブル)チャンスキャンペーン
電撃王
電撃PlayStation
電撃PlayStation D
電撃Dreamcast
電撃NINTENDO64
電撃G's magazine
電撃攻略王
景品一覧
●プレイステーション2…20名様
●ドリームキャスト………20名様
●NINTENDO64……20名様
●ゲームボーイカラー…20名様
●ワンダースワン………20名様
●メーカー賞/プレミアムグッズ……各20名様
●電撃賞/おもちゃ券5,000円………100名様
12月9日より開催!!
参加方法
12/9~12/26まで、全国有名ゲームショップ1,000店でキャンペーン対象ソフトを購入すると、電撃特製スクラッチカードがもらえるゾ。
チャンスA
スクラッチカードについているラッキーナンバーをチェックして「プレイステーション2」をはじめとする豪華賞品をゲットしよう!(1月発売の電撃ゲーム雑誌を見てネ!)
チャンスB
スクラッチカードの白色の部分を硬貨などで軽くこすってね。「あたり」が出たらその場で20,000名様に「電撃ポリタン特製ストラップ」をプレゼント!
※メディアワークスのホームページで、開催ショップなどのさらにくわしい情報を見ることができます。
※スクラッチカードはなくなり次第終了とさせていただきます。
開催ショップ
イトーヨーカドー、TSUTAYA、トップボーイ、ヨドバシカメラ、わんぱくこぞうなど全国有名ショップ1,000店
©Satomi Iwase/Media Works Inc.
発行●メディアワークス 発売●角川書店
雑誌に関するお問い合せ▶03・3238・8605(角川書店営業部) キャンペーンに関するお問い合せ▶052・773・7083
ホームページ▶http://www.mediaworks.co.jp/

読者が欲しい商品だけ、売ります!

DEN GEKI -YA

Goods Shop 電撃屋(でんげきや)が、新宿西口に11月26日(金)OPEN!

電撃読者のために、電撃スタッフが総力を挙げてお贈りする、新しいグッズショップ「電撃屋」! 今まではイベントや、期間限定のショップだったが、11月26日(金)東京・新宿にお店がオープンするぞ! 今回はその魅力をチェックだ!!

ついに本格出店する「電撃屋」! その第1弾は「新宿」に決定!

ユーザー本位のグッズを実現! そのためのお店「電撃屋」!

この「電撃屋」で販売するグッズは、すべて電撃各誌の編集者がおすすめするアイテムのみ! 編集者の目で判断した、厳選グッズが並べられるぞ!! 品数が少ないレアアイテムなども、各メーカーの協力の下、多数販売されることになっているのだ!!

ソフトと一緒に買ってほしい! だから「ヨドバシカメラ」と提携!

店舗はヨドバシカメラ店内に設置される。そのためグッズとソフトを同時に購入することが可能なのだ。グッズとソフトの連動キャンペーンも、多数行われる予定なので、ソフトを買うときも注目だ。

BEFORE

▲今までは、イベントに行くなどしないと購入できなかった。会場は混むし、ちょっと辛い?

AFTER

▲今後は常設の店舗に。駅から近いし、ゲームやそのほかの商品も買えて、とても便利なのだ!!

みんなが欲しいアイテムを売りたい! そこで販売商品はボクらが作る!

おすすめできる最高のグッズを販売するには、自分で作るのが一番! というわけで編集者が企画した商品のグッズ化を開始! 読者の意見も取り入れるぞ!!

▶秘密の会議室。ここで新たな商品が誕生する!

CHECK OPEN時には何が買える?

当日、購入が可能になるグッズは約20種類になる予定だ。この中には「電撃モノSTATION」(今号はお休み)でお届けしているSCEIグッズや、メディアワークスオリジナルのグッズなどがあるぞ。気になるボリタングッズも製作中……だとか?

電撃屋のあるお店 ヨドバシカメラはどんな店?

ゲーム関連商品が満載!

「電撃屋」が入る「ヨドバシカメラ マルチソフト館」は、ゲーム・音楽など、あらゆるソフトが集まったスペース。このなかで、ゲームは1Fのフロアに入る予定だ。ここにはゲームソフト・ハードのほか、攻略本、周辺機器、プラモデルなどが置かれる予定だぞ。

▶ゲームのことならおまかせの「マルチソフト館」。

現在開店準備中なのだ!

さらに、このスペースは11月26日オープンの新店舗。ということで「電撃屋」も11月26日のオープンなのだ。当日は、記念プレゼントなんかも企画しているので、ぜひ遊びに来てね!!

深夜のゲームTV 「ボスキャラ王」の中身 ちぇっく! 11月4日OA分 11月11日OA分

リニューアルしてパワーUPした、「ボスキャラ王」のネタを公開!

「ボスキャラ王」は、爆笑問題をパーソナリティーに、毎回様々なゲストを呼び、爆笑バトルが繰り広げられる番組。電撃7誌統括編集長・塚ちゃんが登場し、ゲームの最新情報をお伝えするコーナーもあるので必見だぞ! 今回は11月4日と11日の放送内容を再確認。さらに、18日、25日の放送内容にも迫ってみよう!!

▲爆笑問題の軽快なトークが炸裂する!!

11月放送分では"電撃部長"塚ちゃんが"PS2"の"今"を探るぞ!!

電撃のエライ人・塚ちゃんがお贈りする「塚ちゃんとトーク」は、今、PS2の話題がメイン。11/4・11の放送では、T&Eソフトとコナミの情報をお伝えしたのだ。11/18・25の放送でも、ある主要メーカー2社に潜入し、PS2の最新情報をお伝えする予定だぞ。そのメーカーとは?

11/4OA

◀T&Eソフトの発表会に参加。

11/11OA

▶ドラムマニアを演奏したのだ。

ボスキャラ王

テレビ朝日
毎週木曜
26:10〜26:40

絶賛放送中!

提供
・コナミ
・日清食品
ほか

はみ出し電撃屋 ●ヨドバシカメラ「マルチソフト館」についてもう少し。ここはB1〜4Fまでの計5フロアで、ゲームコーナーはもちろん、AV機器や洋楽・邦楽CDなどが満載の新しい店舗なのだ。営業時間は9:30〜21:00。

モデル:片岡未来(アシストボート)/撮影:牧田優一

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 10月4日～10月24日

常連の間隙をぬうように第2位にランクインしたのが『ジョジョの奇妙な冒険』だ。アーケード版には登場していないキャラも出現するぞ！

売り上げTOP20

ダービースタリオン99
血統に関する深い知識がなくても、名馬は作れるぞ。P.156を見てみよう！
■アスキー
■9月30日 ■SLG
■￥4,800 ■245,333
前回 2

ジョジョの奇妙な冒険
人気コミックスが原作のFTG。キャラの個性もきちんと再現されている。
■カプコン
■10月14日 ■FTG
■￥5,800 ■210,302
初登場

バイオハザード3 ラストエスケープ
今回の攻略では「ザ・マーシナリーズ」などの隠し要素も大公開されているぞ！
■カプコン
■9月22日 ■A・AVG
■￥6,800 ■167,533
前回 1

Dance Dance Revolution 2nd ReMIX
一時は入手の困難だった専用コントローラもかなり手に入りやすくなった！
■コナミ
■8月26日 ■ETC
■￥5,800 ■79,672
前回 4

DEWPRISM(デュープリズム)
2人の主人公のうち、どちらを選ぶかによってストーリーが変化するA・RPG。
■スクウェア
■10月14日 ■A・RPG
■￥5,800 ■75,336
初登場

順位	タイトル	データ	前回
6	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4	■コナミ／9月2日／SPG／68,798	前回 5
7	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン	■チュンソフト/エニックス／9月15日／RPG／67,124	前回 3
8	どこでもいっしょ	■SCEI／7月22日／ETC／55,826	前回 6
9	ジルオール	■コーエー／10月7日／RPG／45,586	初登場
10	Formula One 99	■SCEI／10月21日／RCG／39,983	初登場
11	みんなのGOLF2	■SCEI／7月29日／SPG／35,861	前回 7
12	実況パワフルプロ野球'99開幕版	■コナミ／7月22日／SPG／35,551	前回 8
13	FIGHTING ILLUSIONⅤ~K1 GRAND PRIX'99~	■エクシング・エンタテイメント／9月30日／SPG／25,817	前回 15
14	デジモンワールド	■バンダイ／1月28日／RPG／25,063	前回 16
15	ビートマニア APPEND 4thMIX~the beat gose on~	■コナミ／9月9日／ETC／22,648	前回 11
16	Dance Dance Revolution	■コナミ／4月10日／ETC／21,854	再登場
17	信長の野望 烈風伝	■コーエー／9月9日／SLG／20,062	前回 10
18	サイキックフォース2	■タイトー／10月7日／FTG／19,524	初登場
19	SuperLite1500シリーズ 麻雀Ⅱ	■サクセス／7月22日／TBL／18,908	再登場
20	PAQA(パクァ)	■SCEI／9月22日／ETC／17,968	前回 13

前評判TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち	■エニックス／12月29日／RPG／40,698	前回 1
2	ヴァルキリープロファイル ＊限定版含む	■エニックス／12月9日／RPG／38,128	前回 4
3	ときめきメモリアル2 限定版	■コナミ／11月25日／SLG／32,987	前回 3
4	クロノ・クロス	■スクウェア／11月18日／RPG／23,991	前回 5
5	ときめきメモリアル2	■コナミ／11月25日／SLG／23,134	前回 9
6	グランツーリスモ2	■SCEI／11月25日／RCG／19,884	前回 6
7	グローランサー	■アトラス／11月25日／RPG／19,451	前回 16
8	レジェンド オブ ドラグーン	■SCEI／12月2日／RPG／18,155	前回 14
9	スーパーロボット大戦α	■バンプレスト／12月29日／S・RPG／15,993	前回 12
10	パラサイト・イヴ2	■スクウェア／12月16日／A・AVG／15,561	前回 10
11	テイルズ オブ エターニア	■ナムコ／2000年予定／RPG／14,264	前回 7
12	機動戦士ガンダム ギレンの野望~ジオンの系譜~	■バンダイ／冬予定／SLG／13,832	前回 15
13	リトルプリンセス マール王国の人形姫2	■日本一ソフトウェア／11月25日／RPG／12,535	前回 11
14	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	■メディアワークス／12月22日／SLG／11,671	再登場
15	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST	■パイオニアLDC／冬予定／AVG／10,806	再登場
16	純情で可憐 メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝	■アイディアファクトリー／11月25日／SLG／9,510	初登場
17	トゥルーラブストーリーファンディスク	■アスキー／11月25日／ETC／6,916	再登場
18	みちのく秘湯恋物語 Kai	■フォグ／12月16日／AVG／6,484	初登場
19	Dance Dance Revolution 2nd Remix APPEND CLUB VERSION vol.1	■コナミ／11月25日／ETC／6,052	初登場
20	桃太郎電鉄V(ブイ)	■ハドソン／12月16日／TBL／5,619	初登場

読者人気TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーⅧ	■スクウェア／2月11日／RPG／28,795	前回 1
2	ワイルドアームズ 2ndイグニッション	■SCEI／9月2日／RPG／14,996	前回 7
3	ファイナルファンタジーⅦ	■スクウェア／97年1月31日／RPG／14,527	前回 2
4	バイオハザード3 ラストエスケープ	■カプコン／9月22日／A・AVG／13,590	前回 9
5	To Heart	■アクアプラス／3月25日／AVG／13,121	前回 4
6	幻想水滸伝Ⅱ	■コナミ／98年12月17日／RPG／11,247	前回 3
7	テイルズ オブ ファンタジア	■ナムコ／98年12月23日／RPG／8,904	前回 6
8	久遠の絆	■フォグ／98年12月3日／AVG／8,435	前回 17
9	ゼノギアス	■スクウェア／98年2月11日／RPG／7,966	前回 5
10	東京魔人學園剣風帖	■アスミック・エース エンタテインメント／98年6月18日／AVG／7,498	前回 14
11	ワイルドアームズ	■SCEI／96年12月20日／RPG／6,561	前回 10
12	ときめきメモリアル~forever with you~	■コナミ／95年10月13日／SLG／5,623	前回 19
13	アークザラッドⅡ	■SCEI／96年11月1日／RPG／5,155	再登場
14	SDガンダム GGENERATION-0	■バンダイ／8月5日／SLG／4,686	前回 12
15	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／98年7月30日／RPG／4,218	前回 8
16	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン	■チュンソフト/エニックス／9月15日／RPG／3,749	初登場
17	バイオハザード2	■カプコン／98年1月29日／A・AVG／3,280	前回 18
18	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／2,812	前回 15
19	ペルソナ2 罪	■アトラス／6月24日／RPG／2,343	前回 11
20	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	■スクウェア／7月15日／A・RPG／2,041	前回 20

ランキングトピック

どちらのショップの店長さんも、年末にかけての秀作ラッシュには期待しているとのこと。ここで紹介したほかにも大作RPGなどの期待のタイトルの話をしてくれたぞ！【11月4日調べ】

ショップ①→ファミコンショップ桃太郎深谷店(埼玉県)店長:佐藤元樹さん

『ジョジョの奇妙な冒険』(カプコン)が高校生以上の男性に人気で、3回目のリピートをかけていると ころです。また、この年代の男女には『クロノ・トリガー』(スクウェア)も人気です。また、『パックマンワールド 20th アニバーサリー』(ナムコ)は女性が予約購入していく姿が目立ちました。このほかには、攻略本の発売以来、『ダービースタリオン99』(アスキー)の人気が再上昇しているといった感じでしょうか。今後は、だれにでも楽しめる『牧場物語～ハーベストムーン～』(パック・イン・ソフト)などに力を入れていきたいですね。

ショップ②→宝島一宮店(愛知県)店長:服部和人さん

今回よく売れたのは『アークザラッドⅡ』(SCEI)で、特に20歳から25歳くらいの方に人気です。『DDR』シリーズ(コナミ)も依然として人気で、専用コントローラと一緒に購入されるお客さまが圧倒的に多いです。ほかには『パーラー！ プロ・ジュニアVol.2』(三井物産／日本テレネット)も、人気機種搭載のためか、かなり高い支持を受けているようですね。今後発売されるものでは『グランツーリスモ2』(SCEI)や『メダロットR』(イマジニア)のほか『桃太郎電鉄V(ヴイ)』(ハドソン)などにかなり期待しています。

データ提供協力:ソフマップ、デジキューブ、トップボーイ、わんぱくこぞう、LIMB福岡本店
※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

カリスマ スケートボーダー

トニー・ホーク ついに日本上陸!!

Tony Hawk

BOB BURNQUIST

KAREEM CAMPBELL

RUNE GLIFBERG

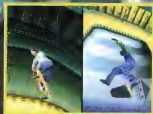
BUCKY LASEK

CHAD MUSKA

ANDREW REYNOLDS

- 世界ランク
トップ10のスケートボーダーが実名で登場
- 本物のトリックをリアルに再現
- E3'99で「Best Extreme Sports Game」受賞

GEOFF ROWLEY

ゲーム画面はホームページで公開中 http://www.success-corp.co.jp/

2000年1月発売予定　予定価格：5,800円（税別）

SUCCESS 株式会社サクセス
〒150-0011東京都渋谷区東3-12-12祐ビル3Ｆ
TEL：03-5469-2426　ＦＡＸ: 03-5469-2425

JAMIE THOMAS

★NEXT 次号予告 ISSUE

電撃PlayStation Vol.127は11月26日(金)発売!!

次号127号は、ビッグタイトルの攻略スタートが目白押し!!『クロノ・クロス』『ときめき2』『グローランサー』などなど! これさえあれば迷わない! 年末年始のソフト特集もあります!! 『GT2』の詳報も!

COMING SOON!

ドラゴンクエストⅦ／聖霊機ライブレード／サモンナイト／リトルプリンセス／ドラゴンヴァラー／パラサイト・イヴ2／テイルズ オブ エターニア／LOVE&DESTROY／ベイグラント ストーリー ほか

だってさー
急に忙しくてさー つかれちゃうしさー なんかさー
ゲームしたいしさ〜〜
って読者様にグチってどーすんですか!?

まんが／岩瀬さとみ

COVER

ときめきメモリアル2
ⓒ1999 KONAMI & KCET
ALL RIGHTS RESERVED.
デザイン／ヴァバモリオカ
ロゴデザイン／デザインクレスト（朝倉哲也）

DPS今号のおすすめ

CHECK IT OUT!

電撃攻略王

SDガンダム GGENERATION-0 超完全攻略バイブル

MS図鑑を100%にできるユニットの設計・開発データをついに完全公開! また、攻略ページでは、前半戦、後半戦別に徹底攻略。2度目のプレイにもぴったりな最終攻略本!!

好評発売中 定価:1,600円+税

ⓒ創通エージェンシー・サンライズ ⓒBANDAI 1999

CD-ROM付き増刊号 電撃PlayStation Dは毎月発売!

電撃PlayStation D26

次号D26は、『レジェンド オブ ドラグーン』『西遊記』『クラッシュ・バンディクーレーシング』(体験版)、『パラサイト・イヴ2』『聖霊機ライブレード』(ムービー)のほか、何とPlayStation 2の映像も収録!!

▶▶▶次号D26は11月15日(月)発売!!

電撃PlayStation Vol.125

1999年11月26日発行 第5巻 第32号 通巻121号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話(営業)03-3238-8605
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン スタジオ・サン
■DTP ローヤル企画 スタジオ・サン
東海創芸 フリーウェイ

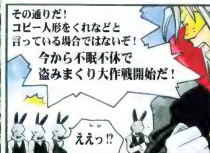
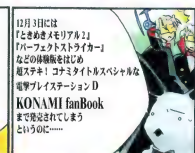
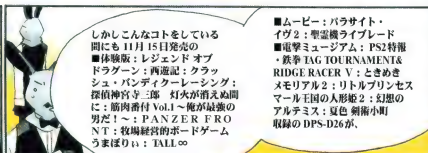
STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 千木良慎二、羽岡義晴
[編集] 秋山力矢、澄本慎司、高橋輝、本多昇、大山卓也、小倉力、高橋里歌、宮崎義憲、宮下雅史、宮原淳、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平
[進行] 中里卓司
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、田島勝、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、西牧真、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、オーパーツ、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、斉藤徳子、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田奉実、CSマリーソル、染谷行人、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、野村一真、高橋章輔
[アシスタント] 飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史、古川朋久
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、ゆず屋、フリーウェイ、デザイン ルーム ケー・ディー・アール、高野册、EIGHTY、石丸千賀子
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上恵司、外崎久雄

Letters

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

広告索引 AD INDEX

まんが／洋人

宇宙一計画バリバリに発動中です！
増刊 DPS・D26 (Vol.126) は定価980円で11月15日発売！
本誌 DPS Vol.127 は11月26日発売！
増刊 DPS・D KONAMI fanBook コナミタイトル特集号 (Vol.128) は定価980円で12月3日発売！ 実はその後も……まだまだスゴイッスよ。
怒濤の1999年末をゲームでスカッと楽しもう！
なんて思ってる人はDPSも押さえておかないと!!

DPS宇宙一計画★作戦その10発動!!

12/10 電撃ゲーム文庫 創刊！

ゲーム作品のノベライズ、電撃ゲーム文庫創刊！創刊ラインナップは右の4タイトル。今後も人気タイトルの小説を、続々と刊行していく予定です。今なら創刊を記念して読者プレゼントを用意。文庫に折り込みのアンケートハガキを送って、豪華賞品をゲットして欲しい！ 詳しくはこれまた各文庫、折り込み情報誌「電撃のないしょ話」をご覧下さい。

ソウルイーター（上）
イラスト／河野純子（KCE東京）
定価：本体540円＋税

ブラックマトリクス
イラスト／西村博之
定価：本体510円＋税

定価：本体530円＋税

いつか出会うあなたに……
イラスト／NOCCHI（RED）

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはプレイステーション ザ・ベスト（フォーファミリーを含む）のものです。価格はすべて税別です。

PlayStation

●11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
1	11日	光の島	アフェクト	¥5800	AVG	137
2	11日	ロボピット2～ポップコレクション1280円vol.5～	アルトロン	¥1280	FTG	
3	11日	ROX-ロックス-～ポップコレクション1280円vol.6～	アルトロン	¥1280	PZG	
4	11日	FEVER SANKYO公式パチンコシミュレーション	インターナショナルカードシステム	¥4800予定	SLG	
5	11日	ザ・占い～恋愛星座占い～	ヴィジット	¥1800	ETC	
6	11日	[illegible]	エクシング エンタテイメント	¥2800	FTG	
7	11日	MARVEL VS. CAPCOM～CLASH OF SUPER HEROES～EX エディション	カプコン	¥5800	FTG	154
8	11日	西遊記	コーエー	¥6800	S・RPG	
9	11日	ブリーディングスタッド'99	コナミ	¥4800	SLG	137
10	11日	Pet in TV With my dear Dog	SCEI	¥5800	SLG	137
11	11日	[illegible]	SME	¥2800	ACT	
12	11日	立体忍者活劇 天誅 忍百選	SME	¥2500	ACT	137
13	11日	サイド バイ サイド スペシャル 2000	タイトー	¥2000	RCG	
14	11日	ベストプライス 雨月奇譚	トンキンハウス	¥2500	AVG	
15	11日	PLANET DOB	ハドソン	¥5800	ETC	
16	11日	PRISONER(プリズナー)	毎日コミュニケーションズ	¥5800	A・AVG	137
17	11日	実戦パチスロ必勝法!シングル～シーマスターX～	マックスベット	¥2500	SLG	
18	11日	雀牌遊戯'99 たぬきの皮算用～普及版～	メディアリング	¥1500	TBL	
19	18日	三洋パチンコパラダイス2	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥3800	SLG	
20	18日	HEIWAパチンコグラフィティVol.1	アクアルージュ	¥3800	SLG	
21	18日	デジタルミュージアム ヒロ・ヤマガタ	イマジニア	¥7800	ETC	202
22	18日	ザ・占い2～毎日のタロット占い～	ヴィジット	¥1800	ETC	
23	18日	ランナバウト2	クライマックス	¥5800	RCG	138,195
24	18日	MAX SURFING 2000	ケイエスエス	¥5800	SPG	139
25	18日	[illegible]将星録(ザ・ベスト)	コーエー	¥3800	SLG	
26	18日	クロノ・クロス	スクウェア	¥6800	RPG	42,136
27	18日	アランドラ2 魔進化の謎	SCEI	¥5800	A・RPG	74,138
28	18日	fun! fun! Pingu～ようこそ 南極へ～	SME	¥4800	AVG	139
29	18日	fun! fun! Pingu～ようこそ 南極へ～ 限定版	SME	¥5800	AVG	139
30	18日	SIMPLE1500シリーズ Vol.18 THEボーリング	D3パブリッシャー	¥1500	SPG	139
31	18日	SIMPLE1500シリーズ Vol.19 THEすごろく	D3パブリッシャー	¥1500	TBL	
32	18日	SIMPLE1500シリーズ Vol.20 THEパズル	D3パブリッシャー	¥1500	PZG	
33	18日	クイックまんが 銀河英雄伝説2 イゼルローン攻略	徳間書店 インターメディア カンパニー	¥1800	ETC	
34	18日	[illegible]	ナムコ オープン		ACT	
35	18日	ソウルエッジ(ザ・ベスト)	ナムコ オープン		FTG	
36	18日	Engacho! －えんがちょ！－	日本アプリケーション	¥4800	PZG	139
37	18日	[illegible]	[illegible]	¥2800	TBL	
38	18日	PANDORA MAX SERIES Vol.1 ドラゴンナイツ グロリアス	パンドラボックス	¥1980	RPG	59,139
39	18日	最強東大将棋2	毎日コミュニケーションズ	¥6800予定	TBL	200
40	18日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
41	25日	純情で可憐 メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝	アイディアファクトリー	¥5800	SLG	139,201
42	25日	AI麻雀2000	アイフォー	¥6800	TBL	
43	25日	トゥルーラブストーリー ファンディスク	アスキー	¥4800	ETC	139,198
44	25日	グローランサー	アトラス	¥6800予定	RPG	130,138
45	25日	パチスロ アルゼ王国2	アルゼ	¥5800	SLG	
46	25日	メダロットR	イマジニア	¥5800	RPG	139
47	25日	ホワイトダイアモンド	エスコット	¥6300	RPG	140
48	25日	リングライズ	エポック社	¥5800	RPG	202
49	25日	ロックマン5 ブルースの罠!?	カプコン	¥2800	ACT	
50	25日	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION Vol.1	コナミ	¥2800予定	ETC	
51	25日	ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♥(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800予定	ETC	
52	25日	ときめきメモリアル2	コナミ	¥6800	SLG	124
53	25日	ときめきメモリアル2 限定版	コナミ	¥9800	SLG	124
54	25日	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1～虹色の青春～(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800予定	AVG	
55	25日	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2～彩のラブソング～(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800予定	AVG	
56	25日	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800予定	AVG	
57	25日	みつめてナイト(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800予定	RPG	
58	25日	SuperLite 1500シリーズ 新生トイレの花子さん	サクセス	¥1500	AVG	
59	25日	[illegible]	サンソフト	¥4800	SLG	
60	25日	グランツーリスモ2	SCEI	¥6800	RCG	
61	25日	探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に	データイースト	¥5800	AVG	137
62	25日	DigiCube Best Selection 牌神2	デジキューブ	¥5800	TBL	
63	25日	リトルプリンセス マール王国の人形姫2	日本一ソフトウェア	¥5800	RPG	50
64	25日	パーラー! プロ・ジュニアVol.3	日本テレネット	¥2900	SLG	
65	25日	チャルメラ	パック・イン・ソフト	¥5800	SLG	
66	25日	パチってちょんまげ～京楽公認 応援団&C.C.ガールズ～	ハックベリー	¥5200	SLG	
67	25日	真 魔装機神 PANZER WARFARE	バンプレスト	¥6800	S・RPG	140
68	25日	着信メロディだもん	ピング	¥1980	ETC	
69	25日	週刊Gallop ブラッドマスター	ポニーキャニオン	¥6800	SLG	
70	25日	ハイスクール・オブ・ブリッツ	メディアワークス	¥5800	TBL	140,192
71	25日	クレイマン ガンホッケー	リバーヒルソフト	¥3800	ACT	140,200
72	25日	TAL∞(トール・アンリミテッド)	テクノソレイユ	¥3800	PZG	

●12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
73	2日	ARTDINK BEST CHOICE 進め!海賊	アートディンク	¥2800	SLG	
74	2日	ARTDINK BEST CHOICE タクティクスオウガ	アートディンク	¥2800	S・RPG	
75	2日	ARTDINK BEST CHOICE NAVIT	アートディンク	¥2800	SLG	
76	2日	Lunatic Dawn Odyssey	アートディンク	¥5800	RPG	58
77	2日	井出洋介の麻雀教室	アテナ	¥4800	TBL	202
78	2日	クーリースカンク<廉価版>	ヴィジット	¥980	ACT	
79	2日	大航海時代Ⅳ～ポルトエシュタード～	コーエー	¥6800	S・RPG	
80	2日	大航海時代Ⅳ～ポルトエシュタード～ 初回限定版	コーエー	¥6800	S・RPG	
81	2日	実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー	コナミ	¥5800予定	SPG	190
82	2日	TARZAN(ターザン)	コナミ	¥5800	ACT	
83	2日	ククロセアトロ～悠久の瞳～	サンソフト	¥5800	S・RPG	56
84	2日	どこでもいっしょいっしょ ポケットステーションもいっしょ	SCEI	¥6800	ETC	204
85	2日	レジェンド オブ ドラグーン	SCEI	¥6800	RPG	46
86	2日	人生ゲームⅢ	タカラ	¥5800	TBL	
87	2日	かまいたちの夜 特別篇(ザ・ベスト)	チュンソフト	¥2800	AVG	
88	2日	ドラゴンヴァラー	ナムコ	¥6800	ACT	188
89	2日	おとなの遊びニチブツコレクション2000	日本物産	¥3800	TBL	
90	2日	マイホームドリーム2 庭つき一戸建てで、いこう!	ビクターソフト	¥5800	SLG	
91	2日	[illegible]	フロム・ソフトウェア	¥2800	ACT	
92	2日	パチスロ帝王3～シーマスターX イプシロンR ワイワイパルサー2～	メディアエンターテイメント	¥5800	SLG	
93	2日	オールスター・テニス'99	ユービーアイ ソフト	¥5800	SPG	
94	9日	ヴァルキリープロファイル 限定版	エニックス	¥9800	RPG	38
95	9日	ヴァルキリープロファイル 通常版	エニックス	¥6800	RPG	38
96	9日	STAR WARS エピソード1～ファントム・メナス～	エレクトロニック アーツ スクウェア	¥5800	AVG	
97	9日	ロックマン6 史上最大の戦い!!	カプコン	¥2800	ACT	
98	9日	アザーライフ アザードリームス(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800予定	RPG	
99	9日	親子エンタテインメントシリーズ てれび紙芝居vol.1	コナミ	¥2800予定	ETC	
100	9日	Dancing Stage featuring TRUE KiSS DESTiNATiON	コナミ	¥4800	ETC	
101	9日	ツインビーRPG(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800予定	RPG	
102	9日	パロウォーズ(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800予定	SLG	
103	9日	ビートマニア(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800予定	ETC	
104	9日	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶	コナミ	¥5800予定	ETC	
105	9日	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶 限定版	コナミ	¥9800予定	ETC	
106	9日	ACTION BASS	シスコンエンタテイメント	¥4800	SPG	
107	9日	ビブレボン	SCEI	¥4800	ETC	
108	9日	電車でGO! プロフェッショナル仕様	タイトー	¥5800	SLG	186
109	9日	LAND MAKER	タイトー	¥4800	PZG	
110	9日	SIMPLE1500シリーズ Vol.21 THE野球	D3パブリッシャー	¥1500	SLG	
111	9日	SIMPLE1500シリーズ Vol.22 THEプロレス	D3パブリッシャー	¥1500	SPG	196
112	9日	SIMPLE1500シリーズ Vol.23 THEゲートボール	D3パブリッシャー	¥1500	SPG	
113	9日	SIMPLE1500シリーズ Vol.24 THEガンシューティング	D3パブリッシャー	¥1500	STG	202
114	9日	蒼魔灯	テクモ	¥5800	ACT	
115	9日	パーラープロ8 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200	SLG	
116	9日	バンパイアハンターD	ビクターソフト	¥5800	A・AVG	
117	10日	ザ・ファーストスターズ SPACE MOSA ～[illegible]～	オラシオン	¥7800	ETC	
118	16日	HEIWAパチンコグラフィティVol.2	アクアルージュ	¥3800	SLG	
119	16日	KOUDELKA(クーデルカ)	サクノス SNK	¥6800	RPG	
120	16日	ゲートキーパーズ	角川書店 ESP	¥6800	S・RPG	
121	16日	[illegible]	コーエー	¥2800	TBL	
122	16日	NBA パワーダンカーズ5	コナミ	¥5800予定	SPG	
123	16日	筋肉番付vol.1～俺が最強の男だ!～	コナミ	¥5800予定	ETC	
124	16日	ぷよぷよ～ん カーくんといっしょ	コンパイル	¥4980	PZG	
125	16日	[illegible]	サンソフト	¥2800	SLG	
126	16日	パラサイト・イヴ2	スクウェア	¥6800	A・AVG	182
127	16日	～アート カミオン～芸術伝	TYO	¥5800	RCG	
128	16日	モンスターパニッシュ	テイチク	¥4800	未定	
129	16日	ぽけかの～愛田由美～	データム・ポリスター	¥3800	SLG	
130	16日	ぽけかの～植野史緒～	データム・ポリスター	¥3800	SLG	
131	16日	ぽけかの～宝条院静香～	データム・ポリスター	¥3800	SLG	
132	16日	牧場物語～ハーベストムーン～	パック・イン・ソフト	¥5800	SLG	
133	16日	桃太郎電鉄V(ブイ)	ハドソン	¥5800	TBL	
134	16日	GUNPEY(グンペイ)	バンダイ	¥3800予定	PZG	194
135	16日	THE NEXT TETRIS DLX(ザ ネクスト テトリス デラックス)	ビーピーエス	¥4800	PZG	
136	16日	みちのく秘湯恋物語 Kai	フォグ	¥3800	AVG	
137	16日	森田和郎の[illegible]	[illegible]	¥1500	TBL	
138	16日	森田和郎の[illegible]	[illegible]	¥1500	TBL	
139	16日	森田和郎の[illegible]	[illegible]	¥1500	TBL	
140	22日	スペクトラルブレイド	アイディアファクトリー	¥5800	RPG	
141	22日	PANZER FRONT	アスキー	¥6800	SLG	
142	22日	ザ・心理ゲーム5	ヴィジット	¥1500	ETC	
143	22日	剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	SNK	¥5800	FTG	
144	22日	STREET FIGHTER EX2 PLUS	カプコン アリカ	¥5800	FTG	
145	22日	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION Vol.2	コナミ	¥2800予定	ETC	
146	22日	SuperLite 1500シリーズ インパクトレーシング	サクセス	¥1500	RCG	
147	22日	SuperLite 1500シリーズ UNO	サクセス	¥1500	TBL	
148	22日	SuperLite 1500シリーズ バトルすごろく ハンター	サクセス	¥1500	TBL	

ジャンルの表記　ACT●アクション　FTG●対戦格闘　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　A・AVG●アクション・アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
149	22日	必殺パチンコステーションnow2～やったぜ一発・ソモソモ天国～	サンソフト	¥2800	SLG	
150	22日	LOVE GAME'S わいわいテニス2	サンソフト	¥4800	SPG	
151	22日	ぼくは航空管制官	シスコンエンタテイメント	¥5800	SLG	
152	22日	Jリーグサッカー 実況サバイバルリーグ	テクモ	¥5800	SPG	
153	22日	ナイナイの迷探偵	ナムコ	未定	AVG	
154	22日	パーラー! プロ・ジュニアVol. 4	日本テレネット	¥2900	SLG	
155	22日	ニチブツセレクトVol 1 クロス ロマンス～恋と麻雀と花札と～	日本物産	¥2800	TBL	
156	22日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	メディアワークス	¥5800予定	SLG	
157	22日	GLOCAL HEXCITE(グローカル ヘキサイト)	ローカス	¥3800	PZG	
158	25日	実況パワフルプロ野球 99決定版	コナミ	¥5800予定	SPG	
159	25日	牧場経営的ボードゲーム うまぽりい	コナミ	¥4800予定	SLG	26
160	29日	ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち	エニックス	¥7800	RPG	32
161	29日	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	¥6980予定	S・RPG	200
162	12月	森下八段監修 本格対戦将棋「聖」	カルチャーブレーン	¥1980	TBL	
163	12月	鬼眼城	講談社	¥5800	AVG	
164	12月	SuperLite 1500シリーズ F1チーム運営シミュレーション	サクセス	¥1500	RCG	
165	12月	SuperLite 1500シリーズ SUPER CASINO SPECIAL	サクセス	¥1500	SLG	
166	12月	チョコボコレクション	スクウェア	¥7800	ETC	
167	12月	チョコボスタリオン	スクウェア	¥4800予定	SLG	
168	12月	爆走デコトラ伝説2～男人生夢一路～	スパイク	¥5800	RCG	
169	12月	クラッシュ・バンディクー レーシング	SCEI	¥5800予定	RCG	
170	12月	XI[sai] JUMBO	SCEI	¥5800予定	PZG	
171	12月	LOVE&DESTROY	SCEI	¥5800予定	ACT	
172	12月	超磁力戦士ミクロマンGENERATION2000	タカラ	¥5800	A・AVG	
173	12月	ビーストウォーズメタルス 激突!ガンガンバトル	タカラ	¥5800	ACT	
174	12月	Neorude(ネオリュード) 刻まれた紋章	テクノソフト	¥5800	RPG	54
175	12月	蒸気機関車運転シミュレーション SLで行こう Ⅱ	トミー	¥5800予定	SLG	
176	12月	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り2	ナグザット	¥5800	TBL	
177	12月	COUNTDOWN VAMPIRES	バンダイ	¥6800予定	AVG	
178	12月	デジモンワールド デジタルカードバトル	バンダイ	¥5800予定	AVG	
179	12月	超謎王	バンダイビジュアル	¥5800	ETC	
180	12月	第2次スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥2000予定	S・RPG	
181	12月	第3次スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥2000予定	S・RPG	
182	12月	ル・コンチェルト ピアニシモ	童	¥4800	SLG	
183	12月	ル・コンチェルト フォルティシモ	童	¥4800	SLG	

●冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
184	冬	峠MAX-G	アトラス	¥5800予定	RCG	
185	冬	ヘキサムーン・ガーディアンズ	インクリメントP	¥6800予定	AVG	
186	冬	ロビン・ロイドの冒険	ガスト	¥5800	AVG	
187	冬	ストリートゴルファー	サンソフト	¥5800	SPG	
188	冬	ベイグラント ストーリー	スクウェア	未定	AVG	
189	冬	CHAOS BREAK -Episode from CHAOS HEAT-	タイトー	¥5800	A・AVG	
190	冬	電車でGO! 名古屋鉄道編	タイトー	¥5800	SLG	
191	冬	クリックまんが 銀河英雄伝説3 アムリッツァ会戦	徳間書店 インターメディア カンパニー	¥1800	ETC	
192	冬	クリックまんが ダイナミックロボット大戦2 恐怖! 悪魔族襲来	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥2000	ETC	
193	冬	クリックまんが マリーのアトリエ	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥1800	ETC	
194	冬	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC	未定	AVG	
195	冬	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	バンダイ	¥6800予定	SLG	
196	冬	デビルマン	バンダイ	¥5800予定	ACT	
197	冬	アジト3	バンプレスト	未定	SLG	

●1999年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
198	1999年	あいたくて ～your smiles in my heart～	コナミ	¥6800予定	SLG	
199	1999年	NHL BLADE OF STEEL	コナミ	未定	SPG	
200	1999年	PARTS' DIK	バンプレスト	¥5800	ACT	
201	1999年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800	AVG	
202	1999年	花火2	魔法	¥5800予定	SLG	

●2000年1月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
203	6日	ARTDINK BEST CHOICE Carnage Heart	アートディング	¥2800	SLG	
204	6日	ARTDINK BEST CHOICE ザ・コンビニスペシャル	アートディング	¥2800	SLG	
205	6日	ARTDINK BEST CHOICE ザ・ファミレス	アートディング	¥2800	SLG	
206	6日	ARTDINK BEST CHOICE ドミノ君をとめないで。	アートディング	¥2800	ACT	
207	6日	ARTDINK BEST CHOICE Lunatic Dawn Ⅱ	アートディング	¥2800	SLG	
208	6日	サモンナイト	バンプレスト	¥5800予定	S・RPG	
209	6日	DIRT CHAMPモトクロスNo. 1	メディアリング	¥5800予定	RCG	
210	13日	Hyper Value2800シリーズ 花札	コナミ	¥2800予定	TBL	
211	13日	Hyper Value2800シリーズ 麻雀	コナミ	¥2800予定	TBL	
212	13日	HEIWA Parlor! PRO ルパン三世Special	三井物産 日本テレネット	¥5200	SLG	202
213	20日	マル安シリーズ① 影門 闇～セカンドエディション	エクシング エンタテイメント	¥3800	ACT	
214	20日	マル安シリーズ② 皇龍三國演義	エクシング エンタテイメント	¥2800	SLG	
215	20日	PANDORA MAX SERIES Vol.2 死者の呼ぶ館	パンドラボックス	¥1980	AVG	200
216	27日	[illegible]	アリカ	¥7980予定	PZG	197
217	27日	[illegible]	アリカ	¥4800予定	PZG	197
218	27日	That's QT(ザッツキューティ)	コーエー	¥4800	SLG	199
219	27日	SuperLite 1500シリーズ おえかきパズルⅡ	サクセス	¥1500	PZG	
220	27日	SuperLite 1500シリーズ クロスワード	サクセス	¥1500	PZG	
221	27日	SuperLite 1500シリーズ 数独Ⅱ	サクセス	¥1500	PZG	
222	27日	SuperLite 1500シリーズ ナンクロⅡ	サクセス	¥1500	PZG	
223	27日	Tony Hawk'S PRO SKATER	サクセス	¥5800	SPG	
224	27日	幻想のアルテミス Actress School Mystery Adventure	翔泳社	¥6800	AVG	18
225	27日	こねこもいっしょ どこでもいっしょ追加ディスク	SCE	¥1800	ETC	204
226	27日	着信メロディだもん Volume2	ビング	¥1980	ETC	
227	1月	NEUES(ノイエス)	エスコット	¥5980	SLG	202
228	1月	夏色剣術小町	NECインターチャネル	¥6800予定	SLG	
229	1月	Race the Best Vol. 1 大阪湾岸バトル	エム・ティー・オー	¥2800	RCG	
230	1月	バイオハザード ガンサバイバー	カプコン	未定	STG	198
231	1月	SD飛龍の拳～エピソード1 奥義の書～	カルチャーブレーン	¥2800	FTG	
232	1月	スーパー チャイニーズファイターDX	カルチャーブレーン	¥1980	FTG	
233	1月	キミにSteady	シーディーブロス	未定	SLG	
234	1月	シーバス1-2-3 DESTINY! 運命を変える者!	ジャレコ	¥5800	A・RPG	
235	1月	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2	スパイク	¥5800	RCG	202
236	1月	BEAT PLANET MUSIC	SCEI	¥5800	ETC	
237	1月	Pocketじまん	SCEI	¥3800予定	ETC	205
238	1月	20世紀ストライカー烈伝	ダズ	¥5800予定	SPG	
239	1月	レスキューショット ブービーボー	ナムコ	未定	STG	
240	1月	FISH EYESⅡ	パック・イン・ソフト	¥5800	SPG	
241	1月	Tactical Armor Custom ガサラキ	バンダイ	¥5800予定	SLG	
242	1月	スーパーロボット大戦EX	バンプレスト	¥2000予定	S・RPG	
243	1月	爆流	フジミック	¥5800	SPG	
244	1月	HOSHIGAMI(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-	マックスファイブ	¥4800予定	S・RPG	
245	1月	甲子園Ⅴ(廉価版)	魔法	¥2800	SLG	
246	1月	パチスロ帝王4	メディアエンターテイメント	¥5800	SLG	

●2000年2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
247	20日	FOUR／フォー	タオ ヒューマン システムズ	¥2500予定	PZG	
248	24日	ルナ・ウイング 時を越えた聖戦	翔泳社	¥6800	S・RPG	
249	2月	眠儿繭	アスミック エース エンタテインメント	未定	RPG	
250	2月	Knights of GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	¥5980	S・RPG	
251	2月	Option チューニングカーバトル スペックR	エム・ティー・オー	¥5800予定	RCG	
252	2月	決めろ!!ヒーロー学園～英雄に真実なし～	CSCメディアアート	¥5800	SLG	
253	2月	華蘭虎龍学園～ときめき編～	J・ウイング	¥2800予定	TBL	
254	2月	GUNDRESS(仮)	スターフィッシュ	¥7800	SLG	
255	2月	スーパーブラックバスX2	スターフィッシュ	¥5800	SPG	
256	2月	ポポロクロイス物語Ⅱ	SCEI	未定	RPG	24
257	2月	ジェットでGO!	タイトー	¥5800	SLG	
258	2月	クレイジークライマー2000	日本物産	¥3980	ACT	
259	2月	LATTICE 200EC7	ヌーサイト	¥5800予定	STG	
260	2月	超高速ボートシミュレーター KENKIいっぱい～免許をとって乗ってみよう～	ファブコミュニケーションズ	¥5800	SLG	
261	2月	ハッピィサルベージ	メディアワークス	¥5800予定	AVG	

●2000年3月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
262	3月16日	PANDORA MAX SERIES Vol.3 ラビッシュブレイズン	パンドラボックス	¥1980	RPG	
263	3月	華蘭虎龍学園～むねきゅん編～	J・ウイング	¥2800予定	TBL	
264	3月	EVE ZERO	ネットビレッジ	未定	AVG	
265	3月	聖戦士ダンバイン 聖戦士伝説	バンダイ	¥6800予定	S・RPG	8
266	4月	華蘭虎龍学園～ぴゅあらぶ編～	J・ウイング	¥2800予定	TBL	
267	4月	PANDORA MAX SERIES Vol.4 ノストラの剣	パンドラボックス	¥1980	AVG	
268	5月	PANDORA MAX SERIES Vol.5 Catch!～気持ちセンセーション～	パンドラボックス	¥1980	AVG	
269	春	蜃気楼	ヴィジット	未定	ETC	
270	春	賭博黙示録カイジ(仮)	講談社	¥5800予定	SLG	
271	春	DRIVER	スパイク	未定	ACT	
272	春	パズル DE ボーリング	日本システム	未定	PZG	
273	春	青の6号 Antarctica	バンダイビジュアル	¥6800	AVG	
274	春	星界の紋章	バンダイビジュアル	未定	SLG	
275	春	作曲するんだもん ダンスリミックス編	ビング	¥2480予定	ETC	
276	春	EVERGRACE	フロム・ソフトウェア	未定	A・RPG	
277	春	BLACKJACK VS 松田純	ポニーキャニオン	未定	ETC	
278	6月	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇の橋(やみのさなぎ)	パンドラボックス	¥1980	AVG	
279	夏	Lowrider Hop&Dance(仮)	TYO	未定	ETC	
280	2000年	ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800	RPG	
281	2000年	FAVORITE DEAR the everlasting voices(仮)	NECインターチャネル	未定	SLG	
282	2000年	BRAVE SAGA2	タカラ	未定	S・RPG	
283	2000年	テイルズ オブ エターニア	ナムコ	未定	RPG	
284	2000年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800	SLG	
285	2000年	パカパカパッション2	プロデュース	未定	ETC	
286	2000年	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800	STG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
287	未定	RPGツクール4	アスキー	未定	ETC	
288	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定	AVG	
289	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800	TBL	
290	未定	サクセスストーリー	アルトロン	¥7800	SLG	
291	未定	格ゲー野郎 Fighting Game Creator	インクリメントP	未定	ETC	
292	未定	聖霊機ライブレード	ウィンキーソフト	未定	S・RPG	
293	未定	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定	AVG	
294	未定	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定	AVG	
295	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定	SLG	
296	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800	STG	
297	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定	SPG	
298	未定	ガイアマスター 神々のボードゲーム(仮)	カプコン	¥5800	TBL	
299	未定	カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定	AVG	
300	未定	ストライダー飛竜2(仮)	カプコン	未定	ACT	22
301	未定	ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	カプコン	未定	RPG	14
302	未定	ロックマンDASH2(仮)	カプコン	未定	RPG	
303	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定	RPG	
304	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定	ACT	
305	未定	飛龍の拳「Ziov」	カルチャーブレーン	¥3800	FTG	
306	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定	AVG	
307	未定	DANGAN～弾丸～(仮)	ケイエスエス	¥5800	ACT	
308	未定	アンジェリーク トロワ	コーエー	未定	SLG	
309	未定	遙かなる時空(とき)の中で	コーエー	未定	AVG	
310	未定	エルダーゲート	コナミ	未定	RPG	
311	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
312	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定	RCG	
313	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
314	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定	STG	
315	未定	Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥5800予定	ACT	
316	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートⅠ)	スリーディ	未定	ETC	205

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
317	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE	未定／TBL	
318	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定／RPG	
319	未定	汽車でGO!	タイトー	¥5800予定／SLG	
320	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
321	未定	Q極クイズ　こたえてプリ～ズ	Tears	未定／PZG	
322	未定	爆弾小僧　スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
323	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
324	未定	ガンホーブリゲイド	トミー	未定／SLG	
325	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定／ETC	
326	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
327	未定	エターナル チェイン	ビクターソフト	未定／RPG	
328	未定	ボクシング(仮)	ビクターソフト	未定／SPG	
329	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
330	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
331	未定	バックガイナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800／SLG	
332	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／AVG	
333	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	

PlayStation2

●2000年3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
334	4日	A6　A列車で行こう6	アートディンク	未定／SLG	
335	4日	アメリカン・アーケード	アストロール	未定／TBL	
336	4日	決戦	コーエー	未定／SLG	
337	4日	ストレート麻雀トランス　麻神2(仮)	サンソフト	未定／TBL	
338	4日	ゴルフパラダイス	ティーアンドイーソフト	¥5800／SPG	206
339	4日	鉄拳TAG TOURNAMENT	ナムコ	未定／FTG	
340	4日	RIDGE RACER V(仮)	ナムコ	未定／RCG	
341	4日	ETERNAL RING	フロム・ソフトウェア	未定／RPG	
342	3月	スカイサーファー(仮)	アイディアファクトリー	未定／SPG	

●2000年春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
343	春	AI囲碁2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
344	春	AI将棋2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
345	春	AI麻雀2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
346	春	WILD WILD RACING	イマジニア	未定／RCG	
347	春	グラディウスⅢ&Ⅳ 復活の神話(仮)	コナミ	未定／STG	
348	春	実況パワフルプロ野球7(仮)	コナミ	未定／SPG	
349	春	実況ワールドサッカー2000(仮)	コナミ	未定／SPG	
350	春	ドラムマニア	コナミ	未定／ETC	
351	春	麻雀やろうぜ2	コナミ	未定／TBL	
352	春	I.Q REMIX(仮)	SCEI	未定／PZG	
353	春	グランツーリスモ2000(仮)	SCEI	¥5800予定／RCG	
354	春	電線(仮)	SCEI	未定／ACT	
355	春	FANTAVISION(仮)	SCEI	未定／ACT	
356	春	ボクと魔王(仮)	SCE	未定／RPG	

●2000年夏以降のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
357	7月	マジカルスポーツ 2000甲子園	魔法	未定／SPG	
358	8月	マジカルスポーツ Pro Golfer(仮)	魔法	未定／SPG	
359	夏	鬼武者(仮)	カプコン	未定／未定	
360	夏	機甲世紀Gブレイカー	サンライズインタラクティブ	未定／SLG	
361	夏	SPLASH DIVE	SCEI	未定／ACT	
362	夏	Roadsters Trophy 2000	タイタスジャパン	未定／RCG	
363	夏	UNiSON(仮)	テクモ	未定／ACT	
364	夏	ARMORED CORE2	フロム・ソフトウェア	未定／ACT	208
365	夏	東大将棋　四間飛車道場(仮)	毎日コミュニケーションズ	未定／TBL	
366	10月	マジカルスポーツ　CATCH BASS CLUB2(仮)	魔法	未定／SPG	
367	秋	チューニングカーレースゲーム(仮)	エム・ティー・オー	未定／RCG	
368	冬	ダーククラウド(仮)	SCEI	未定／RPG	
369	冬	ポポロクロイス物語Ⅲ(仮)	SCEI	未定／RPG	
370	2000年	Robocop	タイタスジャパン	未定／ACT	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
371	未定	花と太陽と雨と(仮)	アスキー	未定／A・AVG	
372	未定	パニック サーフィン(仮)	アスキー	未定／SPG	
373	未定	撞球 ビリヤードマスター2	アスク	未定／TBL	
374	未定	サイドワインダーMAX(仮)	アスミック・エース・エンタテイメント	未定／STG	
375	未定	プロ麻雀 極 NEXT(仮)	アテナ	未定／TBL	
376	未定	3D リアル・ドライブ(仮)	ヴィアール ワン	未定／RCG	
377	未定	聖霊機ライブレード2(仮)	ウィンキーソフト	未定／未定	
378	未定	新Cool Boarders(仮)	ウエップシステム	未定／SPG	
379	未定	ファイティング イリュージョンK-1グランプリ(仮)	エクシング・エンタテイメント	未定／SPG	
380	未定	峠のバトル(仮)	エクゼコ・デベロップメント	未定／RCG	
381	未定	エキゾチカ(仮)	エニックス	未定／A・RPG	
382	未定	スターオーシャン3(仮)	エニックス	未定／RPG	
383	未定	ソネット(仮)	エニックス	未定／ETC	
384	未定	バストアムーブ3(仮)	エニックス	未定／ETC	
385	未定	BBD2000(仮)	エニックス	未定／SLG	
386	未定	Fighting QTs(仮)	エニックス	未定／ETC	
387	未定	XFIRE－クロスファイアー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定／ACT	
388	未定	Fly HiGH(仮)	ガスト	未定／RCG	
389	未定	バイオハザードシリーズ	カプコン	未定／A・AVG	
390	未定	EX3 THE STREET FIGHTER(仮)	カプコン/アリカ	未定／FTG	
391	未定	玉繭物語2(仮)	元気	未定／RPG	
392	未定	真・三国無双(仮)	コーエー	未定／ACT	
393	未定	ゼルドナーシルト2(仮)	コーエー	未定／S・RPG	
394	未定	麻雀大会Ⅲ(仮)	コーエー	未定／TBL	
395	未定	ライゼリート(仮)	コナミ	未定／未定	
396	未定	上海V(仮)	サンソフト	未定／PZG	
397	未定	1on1 Government	ジョルダン	未定／SPG	
398	未定	バウンサー(仮)	スクウェア	未定／ACT	
399	未定	WRC(仮)	スパイク	未定／RCG	
400	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／SLG	
401	未定	井出洋介の麻雀家族2(仮)	セタ	未定／TBL	
402	未定	パーフェクトゴルフ3	セタ	未定／SPG	
403	未定	L'Arc～en～Ciel(仮)	SME	未定／ETC	
404	未定	立体忍者活劇 天誅2(仮)	SME	未定／ACT	
405	未定	電車でGO! シリーズ(仮)	タイトー	未定／SLG	
406	未定	チョロQ HG(仮)	タカラ	未定／RCG	
407	未定	レイクマスターズEX(仮)	タズ	未定／SPG	
408	未定	Kunai(仮)	テクモ	未定／ACT	
409	未定	グラップラー刃牙(仮)	トミー	未定／FTG	
410	未定	徹萬 免許皆伝(仮)	ナグザット	未定／TBL	
411	未定	500GP(仮)	ナムコ	未定／RCG	
412	未定	パイロットになろう!2(仮)	パックインソフト	未定／SLG	
413	未定	BLOODY ROAR 3(仮)	ハドソン	未定／FTG	
414	未定	BOMBERMAN 2001	ハドソン	未定／ACT	
415	未定	機動戦士ガンダム(仮)	バンダイ	未定／ACT	
416	未定	F－1(仮)	ビデオシステム	未定／RCG	
417	未定	爆流2(仮)	フジミック	未定／SPG	
418	未定	森田将棋	悠紀エンタープライズ	未定／TBL	
419	未定	ワールド・ネバーランド3(仮)	リバーヒルソフト	未定／SLG	
420	未定	FX・パイロット(仮)	ローカス	未定／STG	
421	未定	ソウルサーフィン(仮)	童	未定／ACT	

本格カードバトルの王道、ここに登場!!

MONSTER COLLECTION
モンスター・コレクション
～仮面の魔道士～

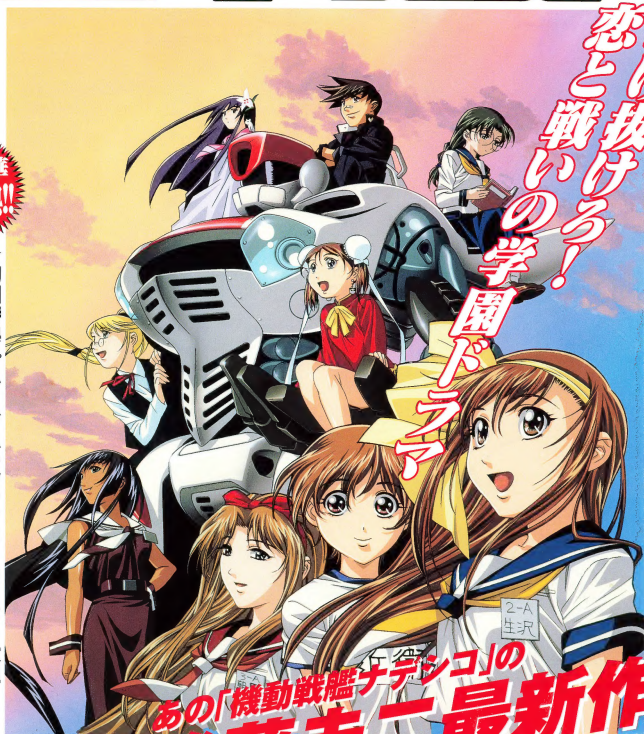
Hp34/43

初回特典

オリジナルレアカード2枚含む20枚のデックセットつき

好評発売中!

標準価格5,800円(税別)

プレイステーション専用シミュレーションRPG
ゲートキーパーズ
PlayStation
駆け抜けろ!
恋と戦いの学園ドラマ
超豪華2大特典!!
★初回特典:プレミアムキャラクターカード9枚組!!
★合計500名様に8枚組キャラクターテレホンカードセットプレゼントキャンペーン!!
当選者は2000年3月、角川書店発行のゲーム情報誌上で大発表!!
あの「機動戦艦ナデシコ」の
後藤圭二最新作!!
12月16日発売予定 2枚組/標準価格6,800円(税別)
©1998 GONZO ©1999 角川書店/ESP
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL03(3238)8484
角川書店

電撃PlayStation Vol.125
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1999年11月26日発行(隔週金曜日発行) 第5巻第32号通巻121号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価490円 本体467円
この衝撃を体感せよ!!

FIGHTING ILLUSION V

K-1 GRAND PRIX'99

グラウベ・フェイトーザ、中迫 剛など新選手続々登場！登場予定選手数は過去最高、40人を突破!!

ライブ観戦の迫力を超えた入場シーン、TV中継風の対戦カードグラフィックを採用など、最新K-1アートビジュアルはプレイステーションから発進!!

K-1の主力選手の完全データを完備した「選手名鑑」モードを新設!!

モーションデータの改良により、スムーズな攻防を再現!!

標準価格：5,800円（税別）

K-1いれこみ！キャンペーン2

「FIGHTING ILLUSION V K-1GRAND PRIX'99」お買い上げいただいた方の中から抽選で、K-1レアグッズをプレゼント！

① K-1戦士サイングローブ	10名様
② ReWATCH アンディ・フグ モデル	10名様
③ K-1戦士フィギュアキーホルダー	100名様
④ K-1戦士サイン色紙	100名様
⑤ 特製パンチングボール	100名様

商品内の応募券を官製はがきに貼付の上ご応募ください！

＊詳しくは商品解説書をご覧ください。
＊①③④の景品は選手の指定は出来ません。
＊応募の受付け期間は1999年12月末日消印有効とさせていただきます。

K-1会場に体験コーナー設置!!

エクシングはK-1 GRAND PRIX '99シリーズのクライマックス！
12月5日 東京ドーム会場にゲームの体験コーナーを設置!!
白熱した戦士達の戦いと合わせてゲームも楽しもう!!

このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。

株式会社エクシング エンタテイメント事業部
〒108-0023 東京都港区芝浦3-11-13 SUDOビル3F TEL:03-5443-1636（ユーザーサポート番号）
http://www.xing.co.jp/ お問い合わせは月～金曜日の13:00～18:00でお願いします。

XING ENTERTAINMENT

T1124604110497

©Media Works 1999 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24604-11／26